2001年1月号 总77期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

雷神之锤 终极优化指南

探讨：3 D游戏配置的秘密
指导：提升硬件效能的捷径
讲述：网战背后的故事
目标：QUAKE3速度+40%!!!



讲解电脑游戏通用优化思路的专题
心动硬件新品赠送活动同期引爆！

威世智公司授权 家游新刊随机插送



時空轉移

"大战役"的第一个延伸系列
2001年2月6日全球首发
六万张万智卡牌全国独家奉送

傲世三国®
FATE of the DRAGON

一月快讯

年末大腕前瞻 产业前景看好
2000年独立游戏节提名产生
"古墓"电影精彩曝光
PlayOnline计划延期，FF11大作推迟
Dreamcast奔向释迦牟尼的故乡
日本2000年多媒体大奖公布
《自由与荣耀》挺进韩国
岁末再起"三国风云"

新作前瞻：冰风谷：冬之心，要塞召唤者，网络创世纪：第三次黎明，觊觎，可汗，梦幻太空站，水瓶座航游世纪II，烘焰铁令……

电玩资料夹

评点报告：机甲战士IV复仇，新神雕侠侣，古墓丽影历代记，猴岛小英雄IV逃离猴岛，轩辕剑III外传天之痕，石器时代，创世纪企业帝国职业杀手代号47……

突袭 图解三军战术指南
古墓丽影历代记 完全攻略
英雄无敌历代记 关卡详解
亚特兰蒂斯II 图解冒险攻略
博德之门II完全图解攻略（下）

秘技档案：枪手历代记，黑暗之光巫师与武士，IGI计划：夺命特工职业杀手代号47……

麻辣玩家

应重视电脑游戏的道德功能
游戏应当为暴力负责吗？
噩梦晨曲

零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn
ISSN 1005-6793



警告：游戏有益身心 沉迷影响生活



各位大侠

雷神
大盗
聚影
绝代佳人

各大门派

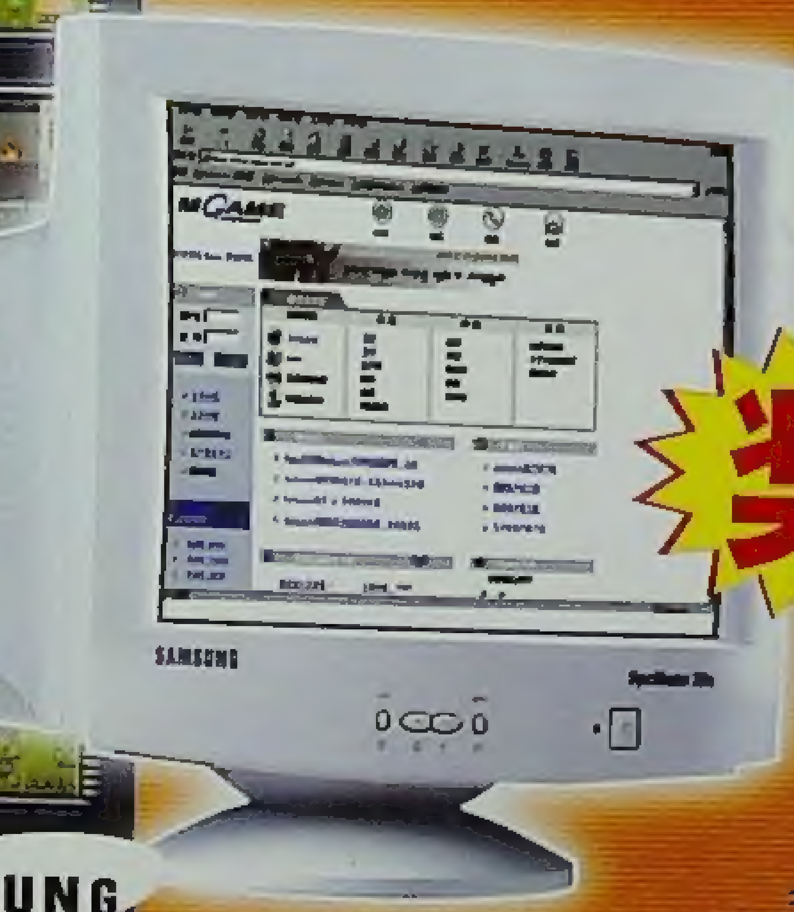
黑暗骑士团
新手同盟会
莲平王府

2月2日，游戏大赛准时开幕，
每月有10台17″三星彩显等
待天下英豪争夺，机会难得，
快来大显身手吧！

蓄费卡上市了，还有收藏价值啊！！

黑暗之光

Dark Saver



SAMSUNG
三星显示器

奖

WWW.MGAME.COM.CN

韩国经典网络游戏，Q版RPG

- 80种职业让玩家尽情扮演，300种武器道具让你挑花了眼！
- 独特网络千人对战系统，犹如真实战争一般，成败一线之间！
- 扑朔迷离的任务，神秘诡异的情节——

全国总代理
北京联邦软件有限公司
北京正普科技发展有限公司
请到全国各软件店、书报摊、网上商城直接购买
也可参见我网站公告邮寄或汇款购买



E-mail: darksaver@.com.cn

WWW.MGAME.COM.CN

50元

不要站在那里发呆 快点加入我们精彩的比赛！

90分钟的激情时刻，新世纪足球的激情演绎



- 国际足联官方授权、权威的资料和装备
- 性能卓越的图形系统，画面更加精益求精
- 超强的人工智能(AI)，挑战你的技能和胆识
- 支持国际互联网上的多人对战，挑战强手梦想成真
- 感受激情四射的主题曲《BODYROCK》的魅力



easports.com

打击盗版，购买正版产品，保护玩家、消费者和经销商的合法权益，请注意以下辨识信息：

- 正版《FIFA 2001》产品包装印刷精美，包装设计和张贴的产品宣传海报、广告相同
- 正版《FIFA 2001》产品包装上贴有中国图书进出口(集团)总公司的进出口产品激光防伪标签
- 正版《FIFA 2001》产品附有进口的游戏软件光盘、完整的游戏中文手册和用户注册卡







电子艺界有限公司北京办事处
地　址　北京首都体育馆南路6号 新世纪饭店写字楼1058室
邮　编　100044
电　话　010-68492168
传　真　010-68492169
网　站　www.ea.com.cn

总代理商　中国图书进出口(集团)总公司
地　址　北京市朝阳区工体东路16号
邮　编　100020
电　话　010-65002896



《异域惊魂曲》完整中文版



那是一个神秘的世界。当你从冰冷的停尸床上爬起来的时候，发现自己已经丧失了全部的记忆。你是谁？这是什么地方？你是怎么死的？等待着你的是一个什么样的未来？所有的这一切问题都需要你在游戏中用自己的力量去寻找答案。你会逐渐的发现死亡和受伤对于你来说并不可怕，可怕的是寻找那失去的记忆。

作为《博德之门》的后续制作，《异域惊魂曲》当仁不让的夺得了99年的最佳角色扮演游戏，是BlackIsle继97年的《辐射》，98年的《博德之门》后第三次获此殊荣，并且迄今依然列在国际游戏排行Top100榜首。由此可见，精心汉化后的《异域惊魂曲》无可置疑的是一款精品中的精品。







- 独特的角色设定系统，角色的各项能力将决定你在游戏中解决事情的方式，虽然使用武力或者智力都可以解决问题，但产生的结果却不会完全一样。
- 全新的自由式角色发展系统，根据个人的喜好发展自己所扮演的角色。你可以在对话中选择欺骗对方或者坦诚的去对待，甚至可以选择虚假的坦诚态度，当然，你的一切言行都有可能影响到故事情节的发展。
- 基于TSR的《AD&D》系列授权。首次将该主题世界（集AD&D系列之大成者）引入电脑游戏。
- 一个有关生死轮回的神秘故事，主人公为揭开不死之谜进行的旅程，故事情节引人入胜。
- 宏伟的游戏场面，迷幻的魔法效果，富于变换的多种多样的场景，神秘莫测，与故事的神秘氛围天衣无缝地融为一体。
- 创意非凡的物品和NPC设定，将让你完全沉醉于这个奇幻世界。

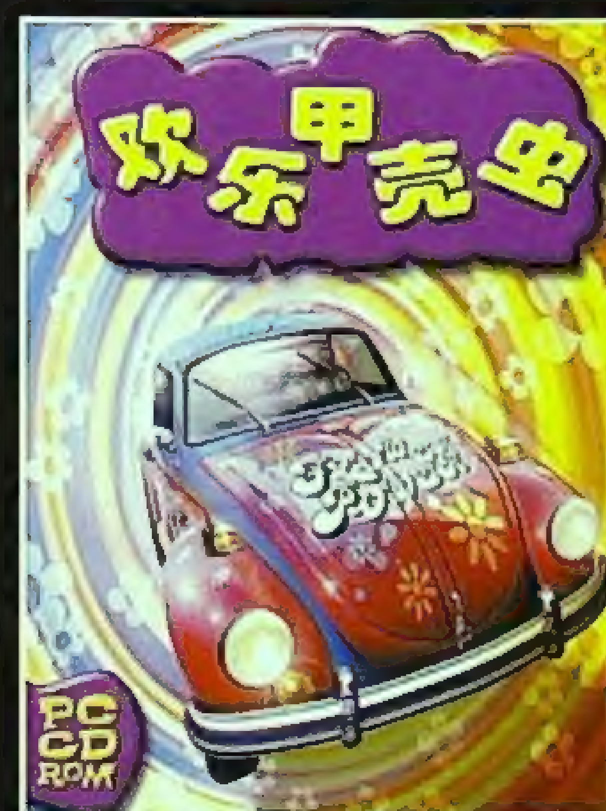
近期隆重上市，4CD完整中文版，98元全新精美纸盒包装。



现已上市 25元



现已上市 35元



现已上市 50元



现已上市 50元

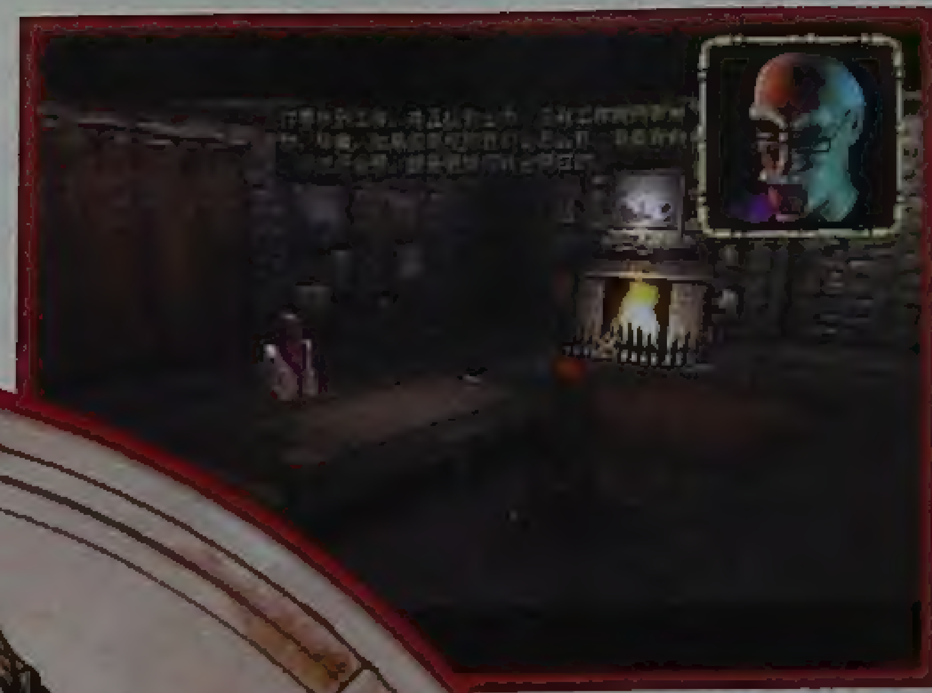
SunTendy 新天地互动多媒体
地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042



灵魂使者

















如何面对不同的爱情攻势充分展现自我的时机为了爱的力量努力吧！

爱的记忆 Plus+

简体中文版

—我心中的名字

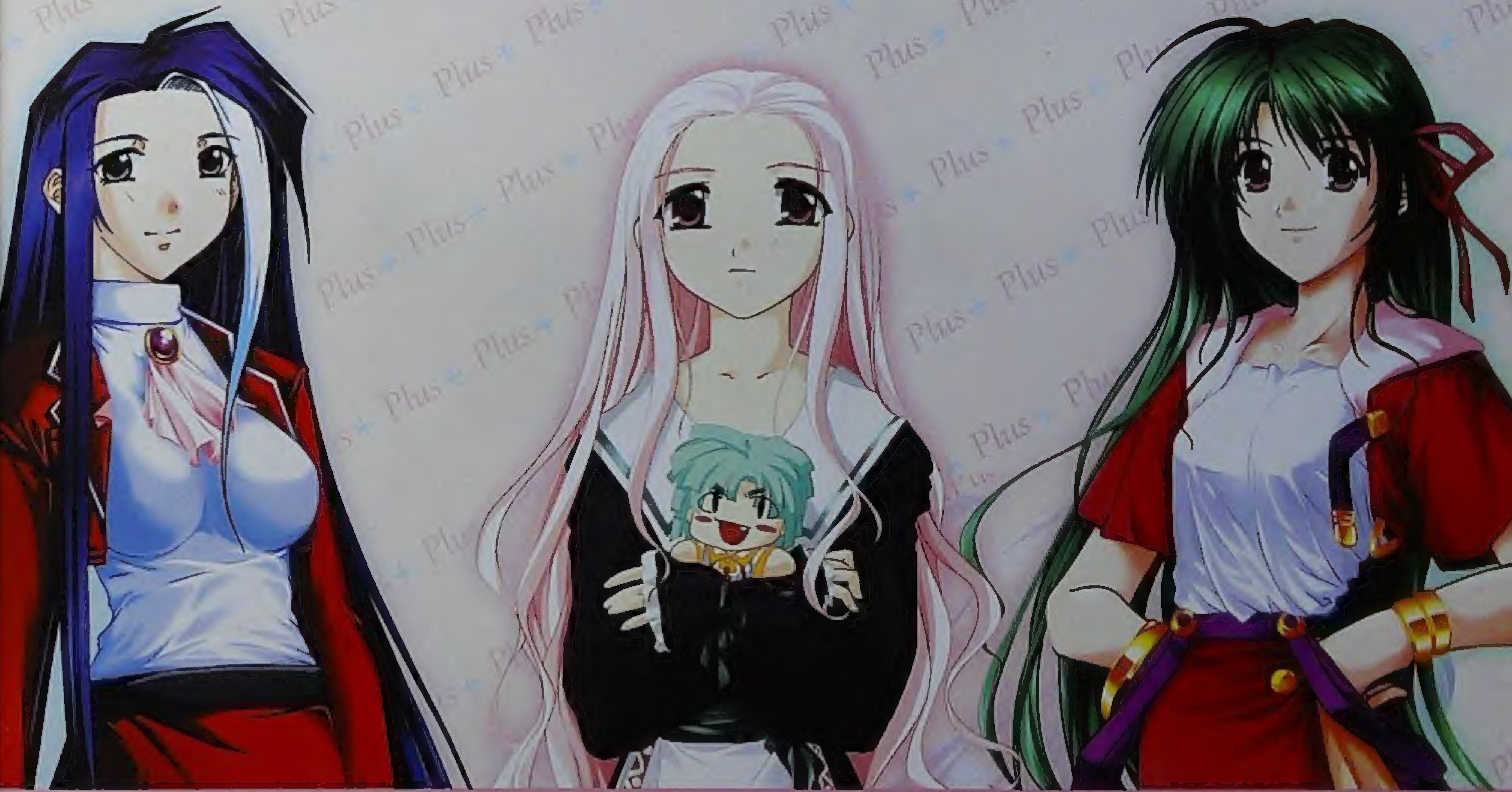
上市热卖中

简装版：双CD 建议零售价：38.00元

豪华版：双CD 建议零售价：69.00元

赠送64页全彩精美资料设定集

8张主人公贴纸 送魔法树小游戏



南宫申英	洁娜	郑玲子
NAMGUNG SIN YOUNG	ZENA WILLYTURBE	JUNG RYUNG JI
年龄：23岁	年龄：15岁	年龄：18岁
出生年月：1977年9月15日	出生年月：1985年9月15日	出生年月：1982年12月3日
体重：48Kg	体重：40Kg	体重：47Kg
身高：172Cm	身高：149Cm	身高：167Cm
三围尺寸：36/24/37	三围尺寸：31/22/32	三围尺寸：33/22/34
爱好：跳舞、[illegible]、制作模型	爱好：布娃娃、给娃娃作衣服、与布娃娃进行精神交流	爱好：电子游戏、看电视、网球

搜狐 SOHU.com 生活从此精彩

爱的记忆"网络情侣"速配活动现已开始，详情请见搜狐游戏频道爱的记忆专区。

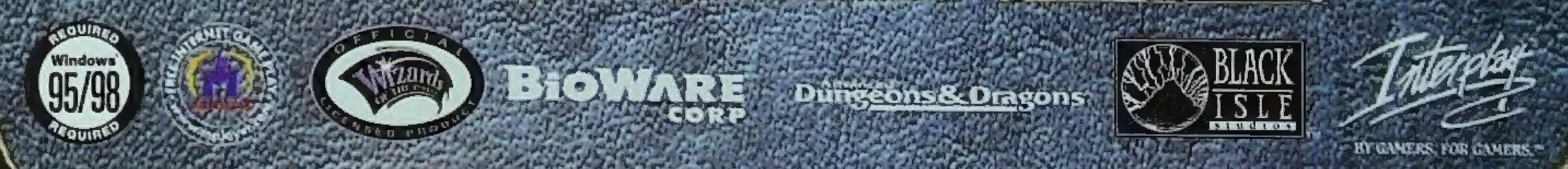
神 秘 大 奖 等 待 您

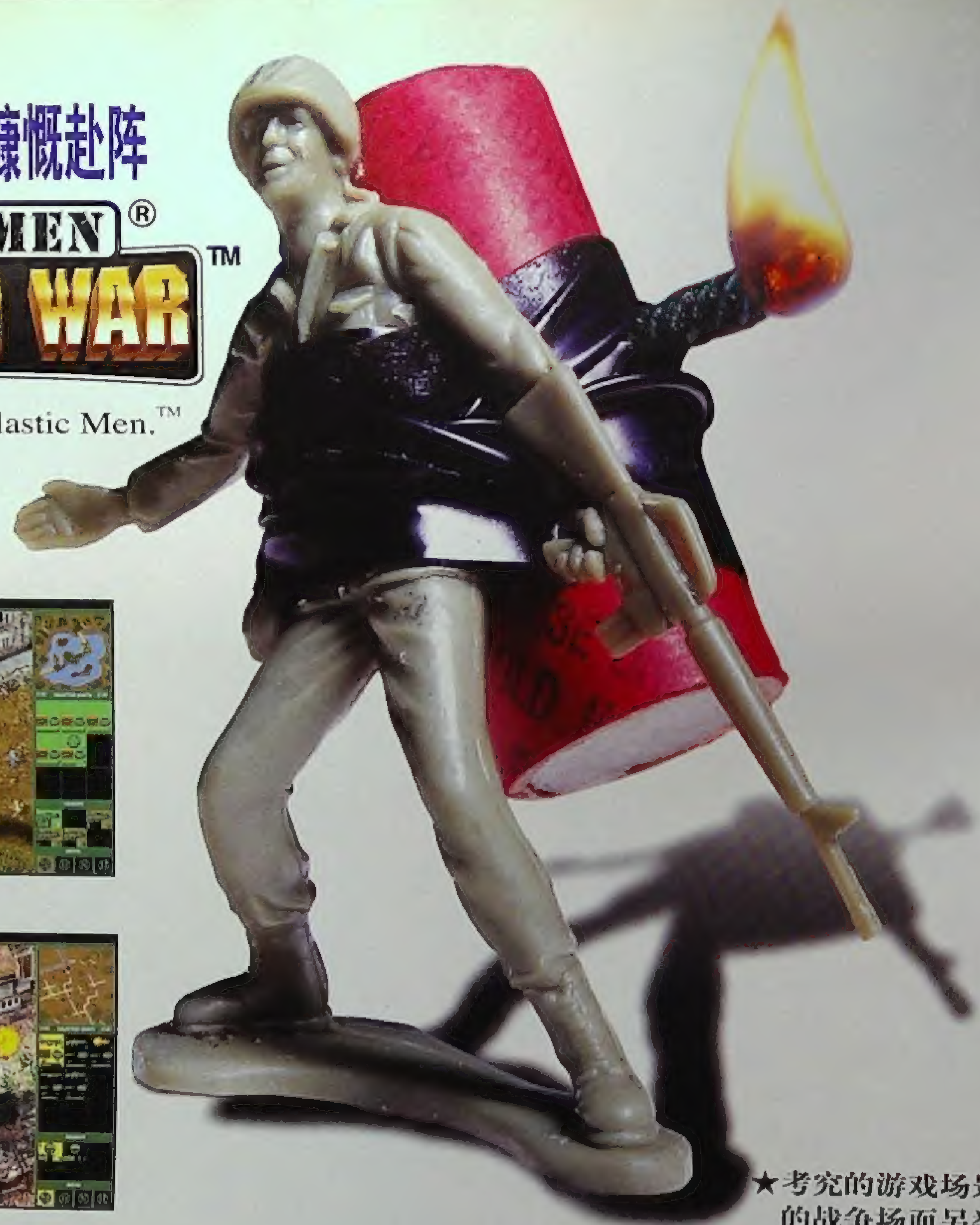
晶合互动 ArtlimMedia http://www.cdpa.net 金版电子


全套黯然销魂掌法
4CD
￥69元
勇敢的恋情·新武侠浪漫话剧
新
神鵰侠侣
新增精美桌布屏保
及杨过换装系统
新世纪版

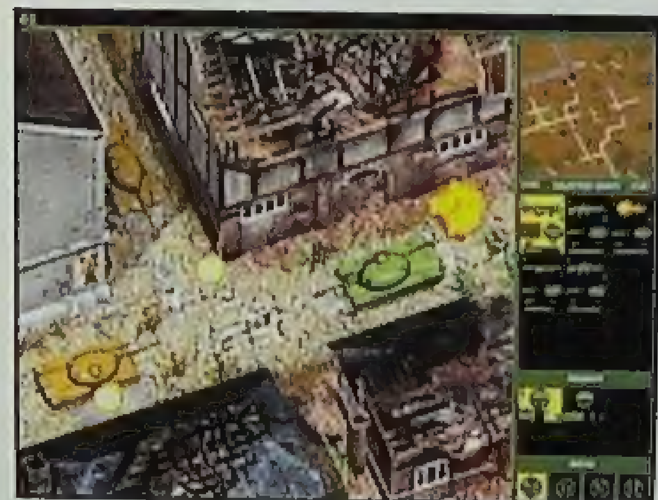





Windows 95/98
BioWare Corp
Dungeons&Dragons
Black Isle Studios
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.

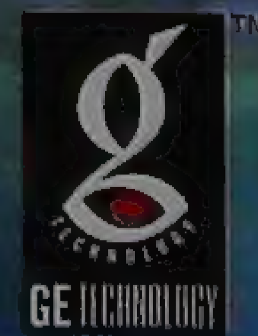

燃烧自己，慷慨赴阵
ARMY MEN®
WORLD WAR™
Real Combat. Plastic Men.™





★考究的游戏场景，让真
的战争场面另类的展现
你面前!
★绞尽脑汁运用各种战术，
利用机关枪、手榴弹、
福枪等武器，以及医药
等补给物资，给你的敌
致命的一击吧!
★15个战场任你驰骋，与
的英雄一较高下吧!
玩具军人
一触即发
Real Combat. Plastic Men.™
代理发行
第三波
研发制作
3DO
www.armymen.com
北京总公司：地址:北京市车公庄西路乙19号北塔323室 客服电话：(010)88018833 邮编:100044
© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Army Men World War, Real Combat. Plastic Men., and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners.
北京总公司：地址:北京市车公庄西路乙19号北塔323室 客服电话：(010)88018833 邮编:100044
上海分公司：业务电话：(021)64223192 (021)64224985


兽神世纪
THE WHEEL OF FORTUNE
◎独特的世界观，反其道而行的剧情铺垫，动作游戏
般的亲切界面，真正大众化的RPG就在这里！！
第三波


GE TECHNOLOGY

北京总公司 地址:北京市车公庄西路乙19号北塔323室 客服电话 (010)88018833 邮编:100044
上海分公司 业务电话 (021)64223192 (021)64224985

梦幻水族箱

风靡全日本的3D电子宠物鱼

用电脑！养真鱼？

厌倦了暴力与尘嚣？
来一趟心旷神怡的
水族幻境之旅吧！

★丰富多样的珊瑚热带鱼,更隐藏了神秘的美人鱼哟
★采用先进的3D虚拟生物,人工智能技术,每条鱼都有自己的个性和感情世界
★每条鱼或灵性十足,或脾气暴躁,也会做做发呆,和同伴打闹,还会闹些小病小灾,让你充分享受养鱼的乐趣

1CD ￥38

★还有神秘的美人鱼哟★


丰富多样的珊瑚礁热带鱼


有生命有灵性的鱼


奇幻的水族箱布置功能


2000年精美的3D虚拟生物



北京总公司 电话：(010) 88018833 E-mail:acertwp@public.east.cn.net
上海分公司 电话：(021) 64223192 传真：(021) 54521019

第三波

全景软件 Formosoft

因《圣殿诗篇》Disk 5存在‘死机’问题，若‘Disk 5’字样呈兰色，请与第三波公司联系调换。因此给您带来不便，我们深表歉意。

伊卡斯特传说 SANCTUARY POEM 圣殿诗篇



已上市

庞大的故事架构十精致的美术表现
RPG的互动操索十SLG的战斗设定
不容错过的RPG巨作



神兵玄奇

2CD 58元

第三波

北京公司地址：北京市车公庄西路乙19号北塔323室 邮编：100044 电话：(010)88018833
上海分公司地址：上海市浦金南路1号海兴广场16H 邮编：200023 电话：021-64223192 传真：021-54521019

捷径出品

异度空间

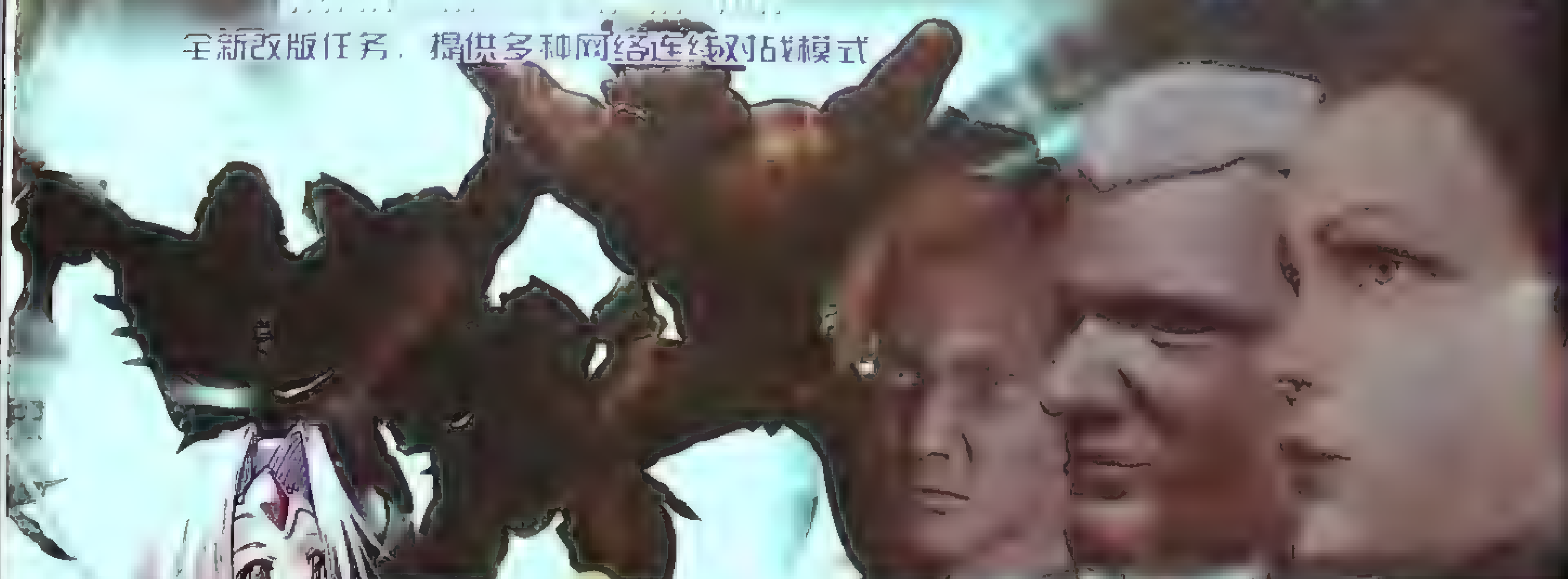
CYBERMERCS

全新改版任务，提供多种网络连线对战模式

单CD 38元

AOZORA IMPACT







JJsoft 中国独家代理 北京捷径电脑公司

地　址　北京海淀区阜成路8号西平房（航天桥东南侧121路车站旁）
咨询电话　010-68730166　销售热线　010 68520836
邮购地址　北京市813信箱　邮编　100037

您如需要游戏图片请到家用电脑与游戏机网站 http www.fcgm.com.cn免费下载

The Darkest Chapter

揭开史书 黑暗的一页

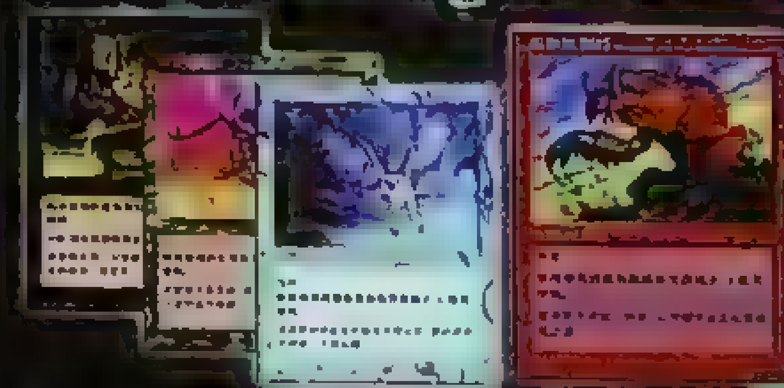
時空轉移

MAGIC The Gathering 万智牌

国语言发行，风靡全球 52 个国家的集换式卡牌健智运动

2001年2月6日全球同步上市

www.magicinvasion.com



隋末乱世之动人神话
不朽情谊的永恒诗篇

轩辕剑参外传



那是我生命中最美的时光
也是我们三个人一起共度之

标准版 4CD 69元
特别版 4CD 198元

2001年元月上市



标准版 4CD 69元
全套8种精囊中随机3种
全彩说明书
全彩百余页全程攻略

特别版 4CD 198元
独家收录《轩辕剑3》18本全彩漫画
精美炼妖壶挂件
全套8种锦囊
全彩说明书
全彩百余页全程攻略

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司
地址 中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话 (021) 58788969-223.232
传真 (021) 58367021
网址 http://www.ubisoft.com.cn
服务热线 (021) 58788969-241

北京联络处
地址 北京海淀区知春路28号
开地商务楼1楼(100086)
电话 (010)62581571
传真 (010)62581569

DOMO

RESIDENT EVIL

2001年元月

育碧软件倾力巨献
新世纪再掀危机

标准版 48元
白金典藏版 198元

复仇是一种狂野的正义

生化危机3

复仇女神



育碧新千年新包装 全力出击

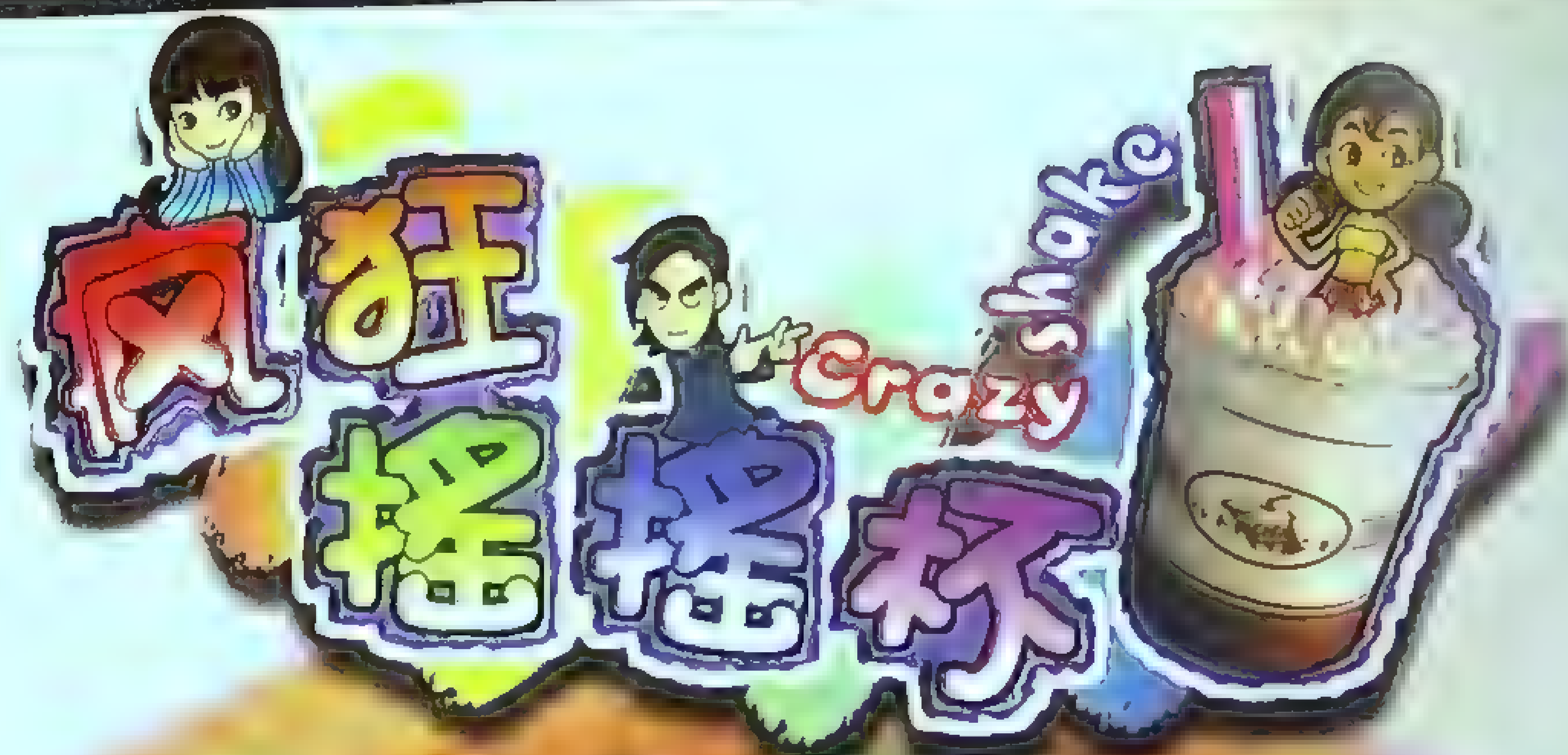
育碧软件将在《生化危机3》推出新千年全新包装，敬请关注近期育碧广告和新闻。

凡是在2001年元月前在中国大陆地区出现的《生化危机3》PC版均为非法的伪正版，这严重损害了广大用户的利益，请广大销售商与用户抵制并举报。



Ubi Soft CAPCOM

育碧软件与台湾大宇携手推出



Ubi Soft





买28元 送28元

随游戏附赠 快可立 抵用券

本活动最终解释权归上海育碧电脑软件有限公司
全中国快可立总代理——上海百捷食品有限公司所有

简体中文版 2001年元月上市

让您亲身享受经营饮料量贩店的乐趣



东周列国志

简体中文版 48元 热卖中

育碧软件扶持国人游戏第二弹

中国人挑战《三国志》的全新策略游戏



创世纪企业王国

简体中文版 48元 热卖中

同名百集香港无线连续剧已在全国地区上映

谁说命运不由己 创出游戏新世纪

冠军拉力赛

48元 2001年元月强势登场

Ubi Soft

无可挑剔的拉力赛车游戏

- ★ 共38段400公里的经典赛道
- ★ 23种世界级拉力赛车
- ★ 独特的赛车物理模拟系统
- ★ 包括夜灯、烟雾、雨天等各种特效





桌球俱乐部

48元 2001年元月初上市

逼真、全面的桌球游戏

英国斯诺克、美式8球、美式9球等多种游戏方式



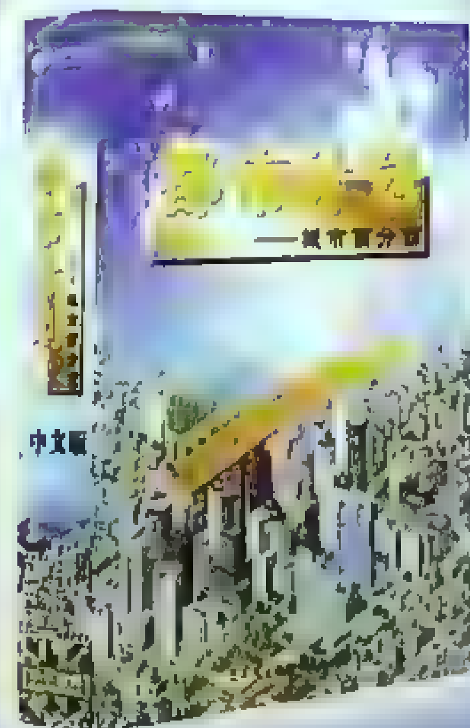
模拟奥运2000之田径篇

48元 20001年元月初上市

看悉尼奥运

玩模拟奥运

体验《都市计划》构建"奥运之城"





活动一

主题："玩家心中的奥运之城"征文活动

要求：字数500-1500字，内容希望结合申奥和游戏两个话题，玩家可自由发挥。

参与方式：投稿至《家用电脑与游戏机》或新浪网。

奖品：前100名投稿的人都会有精彩礼品
最佳文章奖金1000元



全新IBM NetVista A20i（以上图片仅供参考）

- 电脑以Web核心进行设计，使您可以迅速、高效和容易地访问互联网信息。
- 采用独特的小机箱设计，符合国际潮流，前置USB接口，方便用户连接。
- 为商业用户和家庭办公环境及个人计算领域提供了出众的多媒体性能。

活动二

主题："奥运之城"设计图稿征集活动

要求：使用《都市计划》游戏中提供的北京场景做设计，结合建筑物编辑器和游戏中自带的体育设施，构建自己心中的奥运之城。

参与方式：将游戏存档投至新浪网《都市计划》专区。

奖品：最佳作品将获得大奖IBM多媒体电脑一台（NetVista A20i）

网上订购：新浪网 活动详情请查看新浪网游民部落《都市计划》专区
http://games.sina.com.cn/zhuanqu/city/

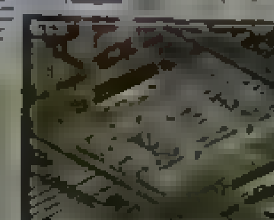
协办单位：IBM 家用电脑与游戏机 新娱乐时代 游民部落



多样化体育馆，真实演绎奥运之城。



俯视整个城市，体味创造的成就感。



大型的火车站，是都市人口的来源。

研发

发行 华彩软件 SOFTCHINA

经销：北京信达新意网络技术有限公司
发行：北京天下华彩网络软件有限公司 地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
电话：(010)88096906 传真：(010)88096279 客服电话：(010)88096905 E-mail:servicepub@softchina.com.cn

2000年明日工作室继《虚拟人生》后又一力作……

游戏类型：经营+模拟+养成

电影大亨



发行：北京天下华彩网络软件有限公司 地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
E-mail:servicepub@softchina.com.cn 客服电话：(010)88096905 经销：北京信达新意网络技术有限公司

暗黑破坏神

金装英雄版

身价百倍





打过один

DIABLO II 原声大碟 特别奉送



……中国玩家深爱的 DIABLO Ⅱ音乐，这次随金装英雄版首次发行。
……采用高品质CD音轨格式，收录了16首DIABLO Ⅱ原声音乐，长达74分钟。
……在CD唱机和VCD机上播放，让你随时体验 DIABLO Ⅱ的音乐世界。

……咖啡杯；防水鼠标垫；大型夜光拼图；镭射英雄卡，
……费优惠购买 DIABLO2 活动玩偶。

DIABLO II 全国经销商名单　排名不分先后

极具娱乐和收藏价值的 DIABLO II 活动玩偶。
全球共7万套（限模制造），奥美电子独家限量引进1500套，
正在全国各软件店和知名网站上 **绝版销售**



玩过火

DIABLO II

BLIZZARD ENTERTAINMENT

4CD　11月 全新上市　188元

* 已购买豪华版的用户可享受7.5折，已购买标准版的用户可8.5折，免邮费购买金装英雄版或其周边产品。

奥美电子 AEC
www.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司
地址：武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号
电话：（027）85767803　85757017　85801802
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

北京分公司
地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦511室
电话：（010）82657906　82657908　82657909
E-mail:cheung@public.bta.net.cn

上海分公司
电话：（021）64848026

SIERRA STUDIOS　Impressions Games



一款极其浪漫的城市建设类游戏

埃及艳后
CLEOPATRA
QUEEN OF THE NILE

你能抵抗她的诱惑吗
撩开神秘的面纱

一个令人神往的伟大王朝
一段 *Romantic* 的爱情故事...

亚历山大图书馆、赖姆西斯寺庙、
费洛斯灯塔，一切超乎你的想象...

内建功能强大的编辑器，
从天至地让你随心所欲...

注：《埃及艳后》必须在安装《法老王》后才能运行。

新年奉礼 重现江湖

法老王 PHARAOH

超低价38元

奥美电子（武汉）有限公司
地址：武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2
销售热线 (027)85757017 (010)82657908-8005
(021)64848926
服务热线：(027)85762513 (010)82657909-800
E-mail: cheung@public.wh.hb.cn

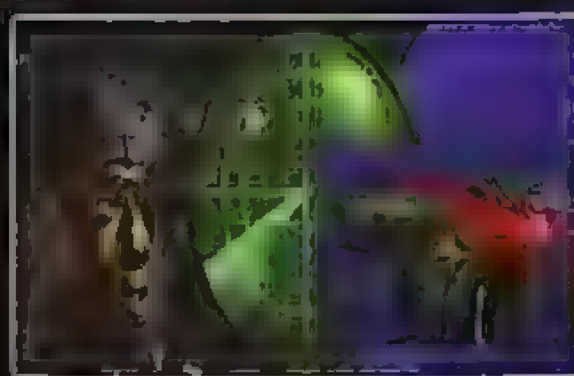
的《星际争霸》姊妹篇

2000年强烈推荐









深海争霸

2125千万年前 人类从海洋走上陆地
现在 他们又回来了！
谁将是万尺深渊下的新霸主？

深海争霸中，你可以指挥三个激烈冲突中的种族，在完全3D的场景里，你必须用最有效的战术去打败你的敌人。

五个不同深度的海洋战场，游戏画面表现出令人惊异的3D场景，如突兀的海底峡谷，鲨鱼等各种海洋生物，使你可以在战术上充分利用地形，调动你的部队，例如在洞穴或峡谷中埋伏你的部队，狙击敌人。

先进的人工智能与全部100种的部队和装备，深海争霸给你比以前RTS游戏更加多样的游戏内涵！

分辨率最高可支持1280*1024，加上多种视角和3级缩放，让你清楚掌握整个海底战场的情况，以及你想知道的每个细微局部，甚至一块爆炸的碎片！

拥有强大的地图编辑器，你可自行编辑战役模式，单人任务和多人作战的地图，并和朋友分享。

团体作战的关卡和战役模式，可支持多达24个玩家控制8个不同的种族，所有24个玩家包括旁观者可任意组合。

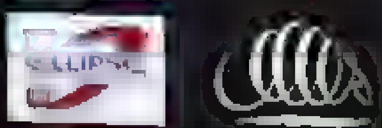
强劲的3D环绕音效，给你身临其境的震撼感受。

网络对战，支持TCP/IP协议，IPX协议，调制解调器、网线。

你是否已征服星际太久，今天让我们从太空到海底接受上天入地的极限挑战

Submarine TITANS™

天闭舱口 紧急下潜
进入美仑美奂的深海
即时战略 游戏世界



2000年10月—12月，奥美电子和上海索盛互联网信息服务有限公司共同主办的《星际争霸》三地大奖赛已正式开始
2001年第二季度举办第一届《深海争霸》全国大奖赛
详情关注：www.aomeisoft.com
www.soim.com

Soim 索易
www.soim.com
"索易杯"星际争霸擂台赛
2000 12.23 决战上海太平洋

StarCraft 星际争霸 世纪珍藏

BLIZZARD



奥美电子



模拟人生 美好生活

中文版 资料盘

全新的模拟人生！崭新的美好生活！

- 五种全新的职业生涯
- 五十个全新的工作
- 更多的建筑风格
- 一百二十五个新的物品
- 全新的人物角色
- 更多的各色邻居

美好的生活
从《模拟人生》开始！

全新的人生目标、
全新的职业、
全新的建筑风格、
全新的角色
让你能够为自己的模拟市民
随心所欲地选择各种疯狂的，或者美好的人生！

2000年度E3大展最佳电脑游戏、上半年北美游戏销售榜冠军《模拟人生》的资料盘，
由开发经典游戏《模拟城市》的制作室MAXIS制作，国内简体中文精心汉化。

EA 电子艺界

电子艺界有限公司北京办事处
地址 北京西城区阜成门外大街…号 新世纪饭店写字楼1058室
邮编 100044
电话 010-68492168
传真 010-68492169
网站 www.ea.com.cn

总经销商 中国图书进出口(集团)总公司
地址 北京市朝阳区工体东路16号
邮编 100020
电话 010-65002806
传真 010-65063…

● 68元双CD 现已全面上市

将军 全面战争 中文版

开创了一种完全崭新的游戏模式
策略回合制和即时战略的完美结合

史诗般波澜壮阔的战争场面
深邃的日本历史背景和文化氛围
中国古代孙子兵法军事思想的历史再现

在日本的战国时代，有一位卓越的领袖从乱世中脱颖而出，统一诸侯。这位超凡的君主，或者说幕府将军，是一位具有伟大力量、智慧和勇气的人物。在《将军：全面战争》中，您可以在战争中证明您有着成为日本幕府将军的卓越领导才能。在这个史诗般的英雄传奇中，您将在沙场中指挥成千上万忠心耿耿的武士，为恢复这块土地的秩序而战。但是在前进的道路上有形形色色的敌人和各种不同的挑战，成功并非易事。不管如何，战争已经来临，国家的命运从此掌握在您的手中。

- 战略活动：招兵买马，研究新兵种单元，建立军队，缔结同盟，刺探邻国，暗杀敌人，攻城略地，直至统治全日本
- 战术活动：两军相遇，实时作战，全军对全军，军团对军团，单兵对单兵
- 战争模拟：战略与战术的结合与统一，真实地勾画出16世纪的日本战场
- 三维全景背景：山峦河谷如诗如画地伸展于屏幕
- 气势宏大：每方各有成千的兵卒，每个兵卒都有个性
- 基因式人工智能：能学习和适应不同玩家的风格，每次游戏时，人工智能都学会你的招数并进行有效防范
- 三维技术：支持并充分展现三维硬件
- 多种多人游戏选择：多人游戏选项中包括独一无二的Email模式，支持互联网和局域网
- 客户化的模式切换：玩家选择多多，可以选战略，选战术，也可以同时选，两个玩家可以局部或全面对战

TOTAL WAR



同时推荐

- 即时战略经典之作
- 中文汉化简装正版
- 超值价格38元







CREATIVE ASSEMBLY

ELECTRONIC ARTS 电子艺界

电子艺界有限公司北京办事处

世纪雷神 世纪之交 演绎游戏神话



热卖中

精品游戏
用极品显卡
游幻风光

- 非线性的游戏剧情发展。
- 18个谜题和60多个3D建模的角色
- 史诗般的神秘故事背景
- 冒险历程将经过：古代西藏、爱尔兰、犹加敦、中国、香巴拉
- 没有时间限制的谜题。
- 改进的Omni3D立体视像技术
- 坚持一贯的无暴力主题

WinFast GeForce2 Mx DH Pro

WinFastS325

玩游戏，看攻略，游西藏

现在购买《亚特兰蒂斯II》正版游戏软件，您将有机会**免费游西藏**，亲自领略梦幻国度香巴拉的迷幻风光。更有机会获得由丽台科技股份有限公司提供的WinFast GeForce 2 Mx DH Pro或WinFast S325（TNT2）显卡。右图为奖品样图

详情请关注 电脑爱好者 2000年第24期

大 惊 喜



无需《危机最前线》原盘即可独立运行

热卖中

《危机最前线》的最新续作，包括波兰、阿登、希腊三个场景的九个全新任务，以及更加先进的武器配备，游戏任务更加紧张刺激，充分体现了“小队协同作战”游戏的魅力。



热卖中

三个不同的英雄，一个共同的目标

- M、D、K三个完全不同的角色任你选择，完全激发你的游戏热情——
- 千奇百怪的武器和道具，独特的想象力将和你一起拯救世界——
- 十种完全不同的游戏方式，绝对古怪又绝对轻松的游戏世界观——
- 让你笑个不停的剧情设计，最富内涵又最让人喜爱的游戏——



热卖中

《大刀》的一再跳票一定使广大喜爱此款游戏以及关心世纪雷神的用户非常失望，借此，我公司向广大用户致以深深的歉意。为了弥补游戏跳票给用户带来的损失同时感谢大家对我公司一贯的支持，凡购买《大刀》的用户，将免费得到我公司出品的一款精品游戏或者以超低价位购买我公司即将出品的一款游戏产品，包括以下产品

（详情请见正版《大刀》游戏内附优惠卡）

Thor 世纪雷神

北京世纪雷神科技发展有限公司全国总代理
邮购地址：北京市海淀区白石桥路30号农科院151信箱
邮编：100081 电话：010-68918554/68918552/68919620
E-mail: quake@263.net.cn

诚邀各地经销商加盟 联系人：兰诚

欧洲战火

战争，人类记忆中难以抚平的痛
和平年代，人们用各种方式审视战争
只为从此不再与灾难牵手



热卖中

超值：赠送

系统要求
windows95/98
Pentium133或更高
SVGA图形加速卡
4倍速光驱
32MB内存
多于250MB硬盘剩余空间
（最大安装要515MB）

史诗般的二战纪实
用你走回辉宏而沉重的历史

简体中文版

东线风云

38元 2001年1月上市

Thor 世纪雷神

北京世纪雷神科技发展有限公司 全国总代理
地址：北京市海淀区白石桥路30号农科院151信箱
电话：010-68918554/68918552/68919620
邮编：100081
E-mail:quake@263.net.cn

爱斯嘉大陆的传奇即将重新展开！



简体中文版

零售价：48/CD

Empire Of The Angel

新天使帝国

北京晶合时代软件技术有限公司总代理·晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn
网上咨询及销售：www.jhpop.com（晶合软商网）

晶合|连锁

SOFTSTAR

大宇资讯股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

炼金术士艾丽

Atelier Elie



SLC



火星计划 2

PS、SS 版上大受欢迎的炼金术士艾丽
再次掀起 PC 版的热力小旋风！！
继大获好评的「炼金术士玛莉」之后，
原作公司 Imagineer为开拓不同视野，
特延请名画师山形伊佐卫门为续作
「炼金术士艾莉」的人物设定，意图以其
拿手的清新风格，构筑出艾莉的广大风貌。

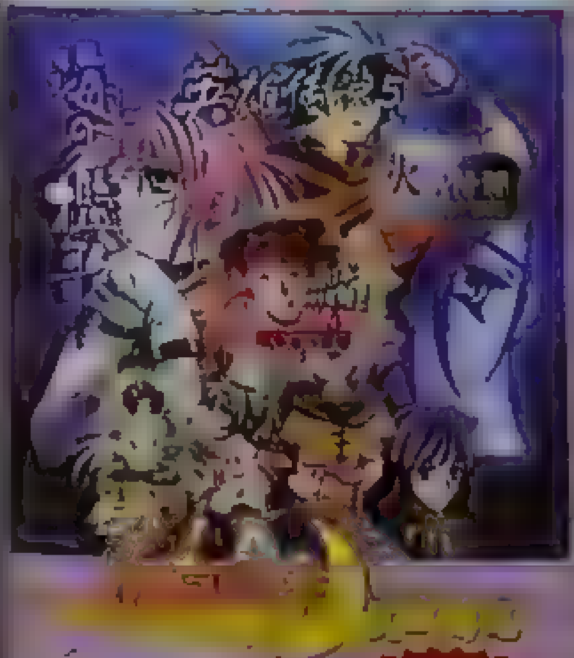
附精美全彩游戏指南
双 CD 仅售 48 元

移民火星 造海运动 外星城市
充满科学味道的模拟游戏
从公元 2100 年开始到 3100 年为止，
在这一千年的日子里，你的工作就是
"在火星上维持人类的生活"。
考证详细设定细密的游戏，
迎接千禧年后的人类要登陆火星喽！

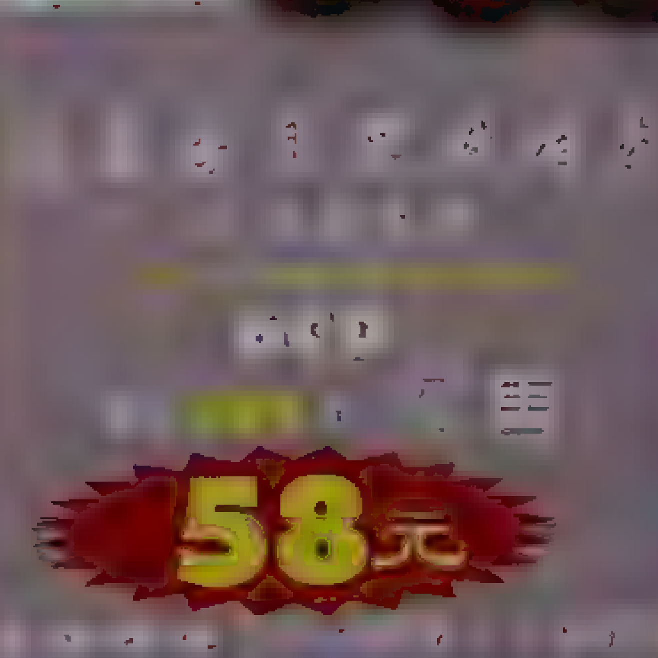
附精美全彩游戏指南
仅售 38 元

简体中文版

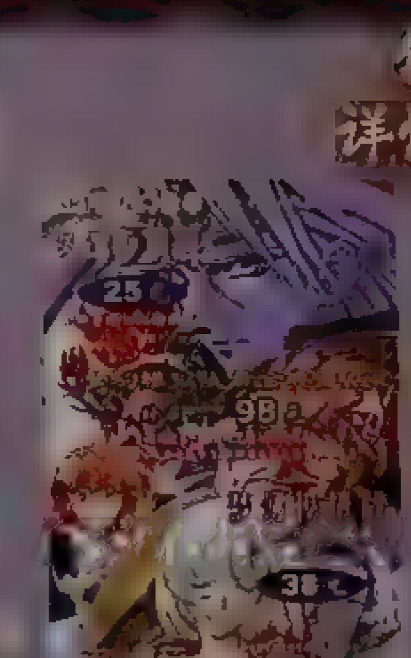
依星新春赠品大派送
详情请见产品内附回执卡



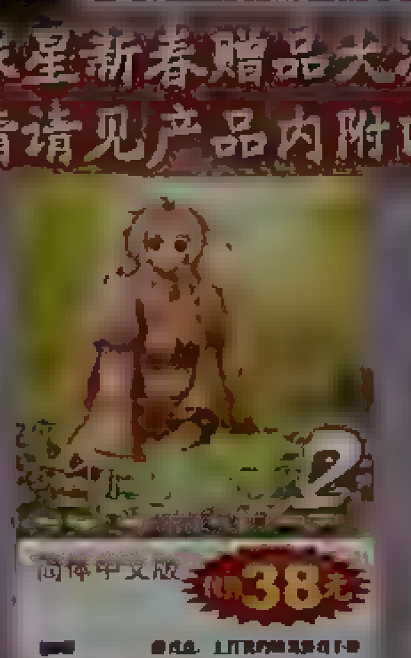
58元



58元



梦幻模拟战系列



魔导异元素 2

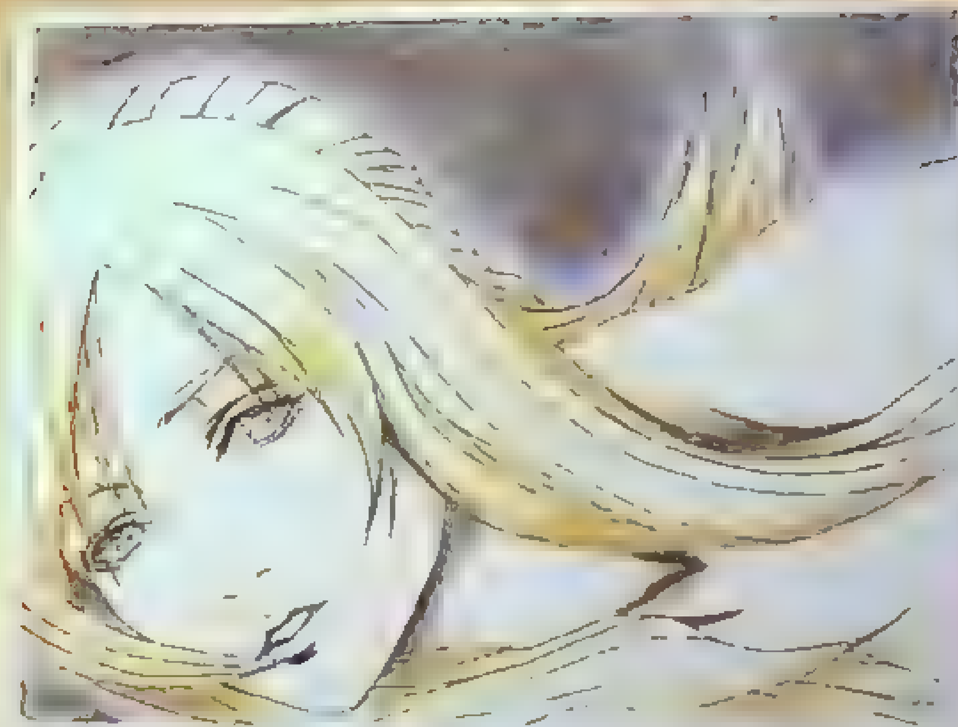


天谕

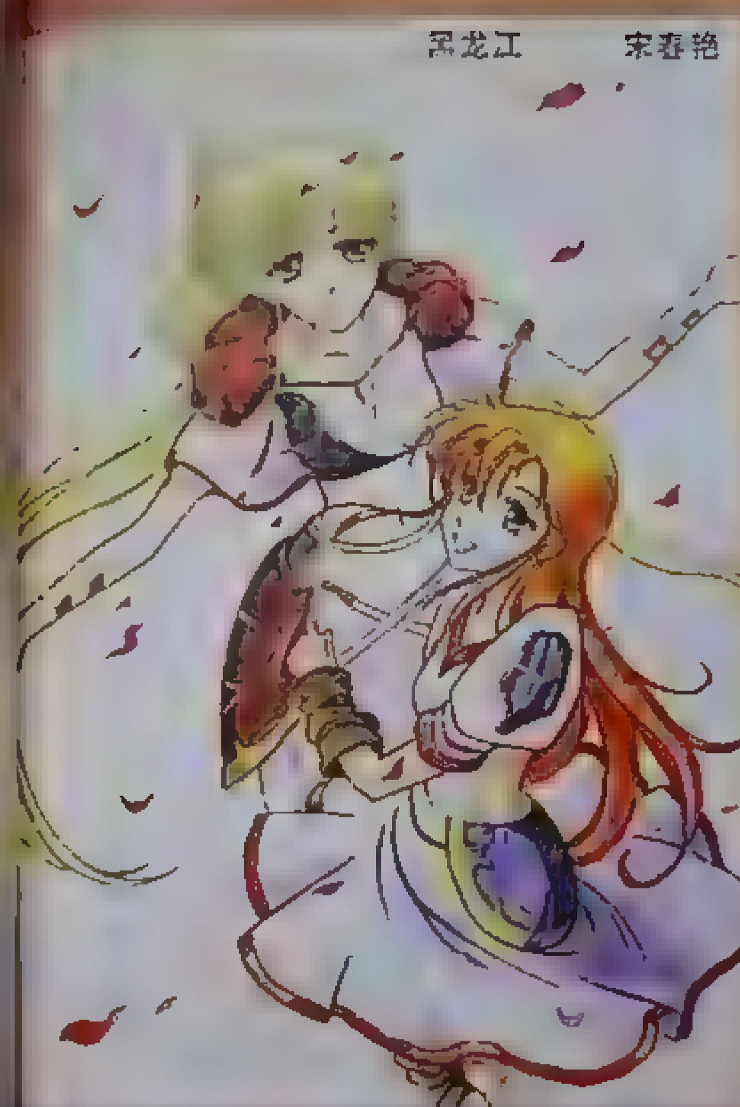
上市热卖中

上海依星电脑软件有限公司

镜花·苑


山西 马锦龙


YAHAN & yuonne 零


黑龙江 宋春艳


陕西 殷艳


上海 张濛



湖北 王亮

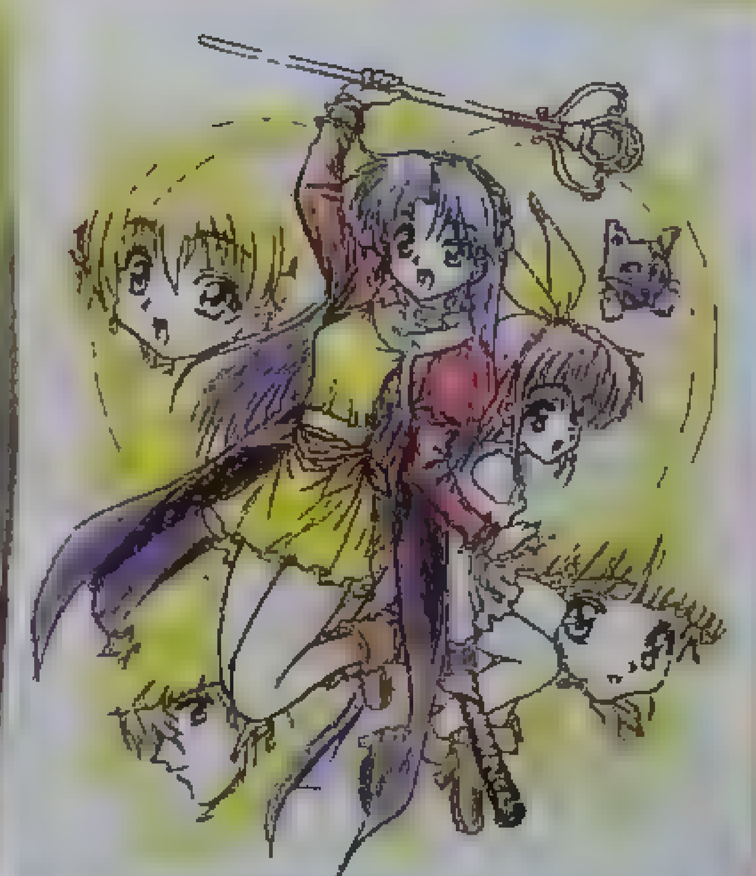

上海 远方


贵州 宋国屏


上海 周佳卿



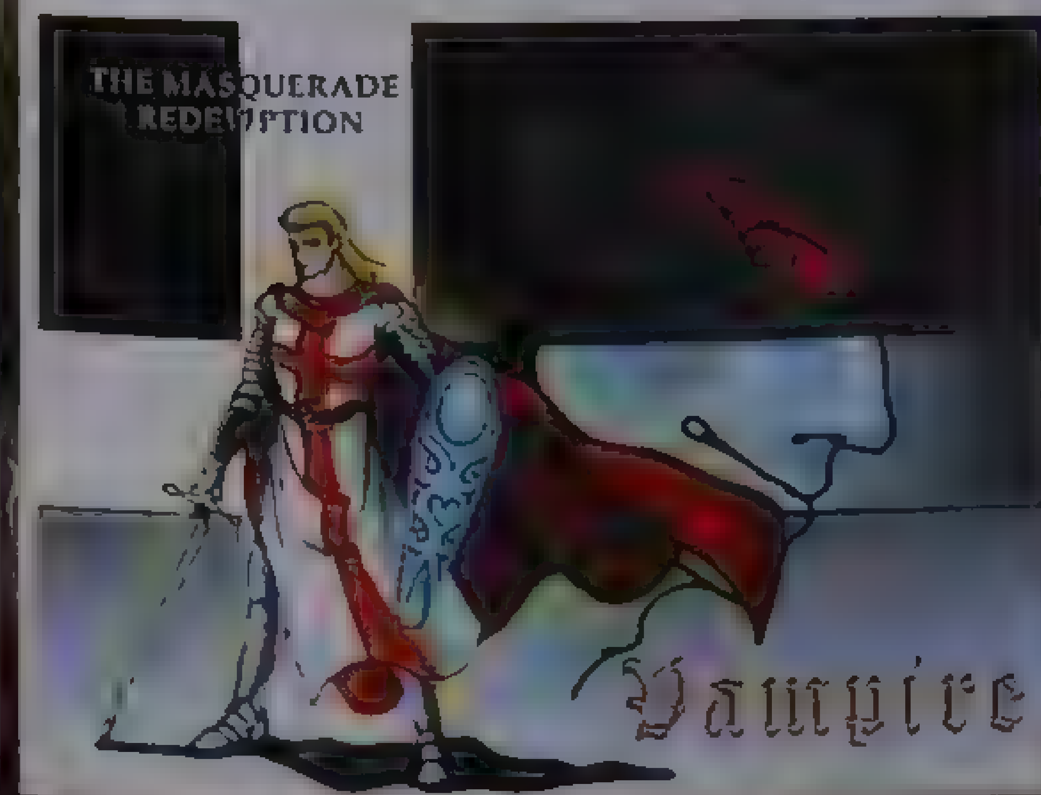
江西 苏霄


广州 易文豪


福建 庄金龙



上海 武燕



北京 范华明


江西 刘帆


福建 卢晓冬

我们[illegible] 4 个[illegible]……



《家用电脑与游戏》(原名《家用电脑与游戏机》)是科普出版社主办的家庭电脑娱乐月刊，创刊六年来坚持寓教于乐的宗旨，为普及电脑知识、倡导健康向上的电脑娱乐方式做出了积极有益的尝试，并受个国读者喜爱，因业务发展需要，诚聘贤士，共同发展。

专栏编辑 2 名

职责：[illegible]、资料翻译等。

要求：熟悉电脑，喜爱游戏，文笔流畅，英语水平较高。

美术编辑 2 名

职责：彩页设计，杂志排版，图书、光盘装帧等。

要求：[illegible]op、Pagemaker 等电脑平面制作[illegible]，了解印刷工艺[illegible]设计经验者优先

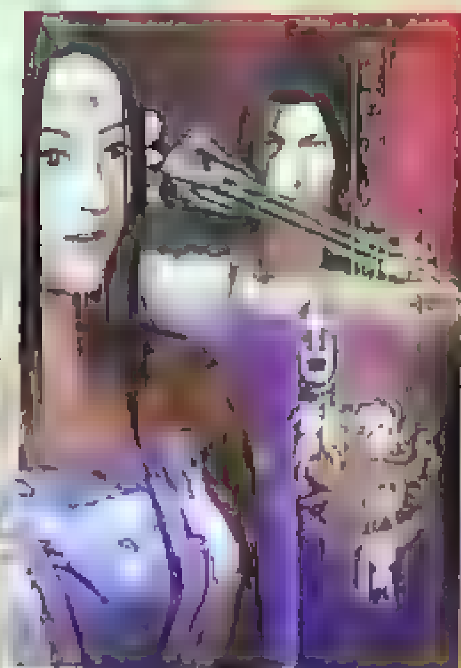
以上人员要求年龄在 30 岁以下，大专以上学历，男女不限，[illegible]个月内将本人简历、身份证、学历证明复印件寄至 100037 北京 813 信箱，信封上请注明应聘职位

http //www fcgm. com cn

[illegible]fcgm com cn

《家用电脑与游戏》编辑部

是英雄，是好汉，
古龙世界比比看！





《古龙群侠传》贺新春销售活

新春之际，为了回报广大玩家一年来对金智塔公司的悉心支持和关心，特举办"迎新春《古龙群侠传》有奖销售活动"。

1. 游戏上市时间：2001年1月16日，全国同步上市。各大软件专卖店、新华书店和书报摊亭有售，全国统一售价4CD68元。
2. 活动内容：凡购买正版《古龙群侠传》的用户，在第一时间通关者（可将爆机画面以JPG格式发送到 comarket@sina.com，以收到邮件的时间戳为准，或将拷贝画面的软盘邮寄至本公司地址，以当地邮局发送时的邮戳为准。注：以上均需将用户反馈卡寄回），前三名将获得由金智塔提供的PIII电脑一台，次六名将获得PS机一台。前100名均将获得《古龙豪侠传》卡通书一套。是英雄，是好汉，古龙世界比比看！
3. 豪华版：《古龙群侠传》豪华绝藏版全球共发行3000套，定价198元。超级古典红木豪华包装，附送：碧血照丹青（剑）一把，长20公分，精美全彩攻略本一本和《古龙豪侠传》卡通一套。另送金智塔休闲软件、大中华销售联盟八折优惠金卡一张，凡在2001年内购买金智塔产品享受八折优惠。同时，购买豪华版的用户也可参加以上有奖活动。快快快！精品收藏，终生独有！

古龍群俠傳

不归的侠客情
无尽的江湖路
绝世的剑侠
惊世的阴谋

本公司接受预定，并免费特快专递派送。
联系电话：0755-2075323-8008
传真：0755-2075323-8009
公司地址：深圳市福田区华强北圣廷苑B座20楼
邮编：518028
收款人：王全心
注：汇款单请写清楚您的电话、地址、联系方式及姓名



金智塔休闲软件

北京分公司 地址：北京市海淀区罗庄西里11栋504号 邮编：100088 电话：010-62029565
上海分公司 地址：上海市卢湾区东台路279号国际广场A1804室 邮编：200031 电话：021-53836604
重庆分公司 地址：重庆渝中区石桥铺南方花园A区四栋1单元10-6 邮编：400041 电话：023-68627692



告 示

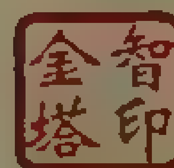
《古龙群侠传》于二零零一年一月十六日大陆香港台湾同步上市。

世纪之交，我们当向业界、玩家奉献什么。早在一年前，大陆《金智塔》人就积极准备，努力钻研，为赶上和达到国际游戏水准，金智塔全体人员以世纪之交奉献《古龙群侠传》为己任，精心制作，大胆尝试，从剧情、动画、美工、可操作性，均以一流产品为目标。强烈地责任感激励着我们不懈地努力，顽强地拼搏。在这划世纪之时，国产大型RPG游戏《古龙群侠传》终于能与大家见面，我们终于无愧于寄我们无限期望和关注的业界人士和玩家，我们可以自豪的说：数风流人物还看今朝。

那么，大陆研发人员的水平比香港、台湾及国外产品究竟有多大的差距？大陆研发的游戏是否赶上或超过港台地区呢？国产游戏开发经历了五年的风风雨雨。五年来，大陆开发的游戏不被港台看好，更不被欧美看好。作为大陆开发人员心理承受着极大的压力，凭着一股拼劲，一种为大陆增光的热情，为大陆电子娱乐界的崛起。即使在十分艰苦的条件下依旧默默耕耘，经过一段时间的努力，金山的《剑侠情缘》问世了，目标的《傲视三国》问世了，金智塔的《古龙群侠传》问世了，卓越数码的《永恒的传说》等大陆研发的游戏问世了。显然，所有关注大陆游戏发展的人士不仅要问：当今大陆游戏水准如何，有无差别，差别有多大？为此，金智塔公司拟制了一份调查表随《古龙群侠传》发出。我们诚望关心和支持大陆游戏发展的业界人士和广大玩家给予评估以使我们不断总结，不断完善，不断提高。为答谢支持和厚爱，届时我们将调查表随机编号公证抽取一等奖、二等奖、三等奖、热心奖并分别给予电脑（奔Ⅲ）、PSⅡ、PS游戏机等奖品。（抽奖办法详见《古龙群侠传》游戏盒中调查表）

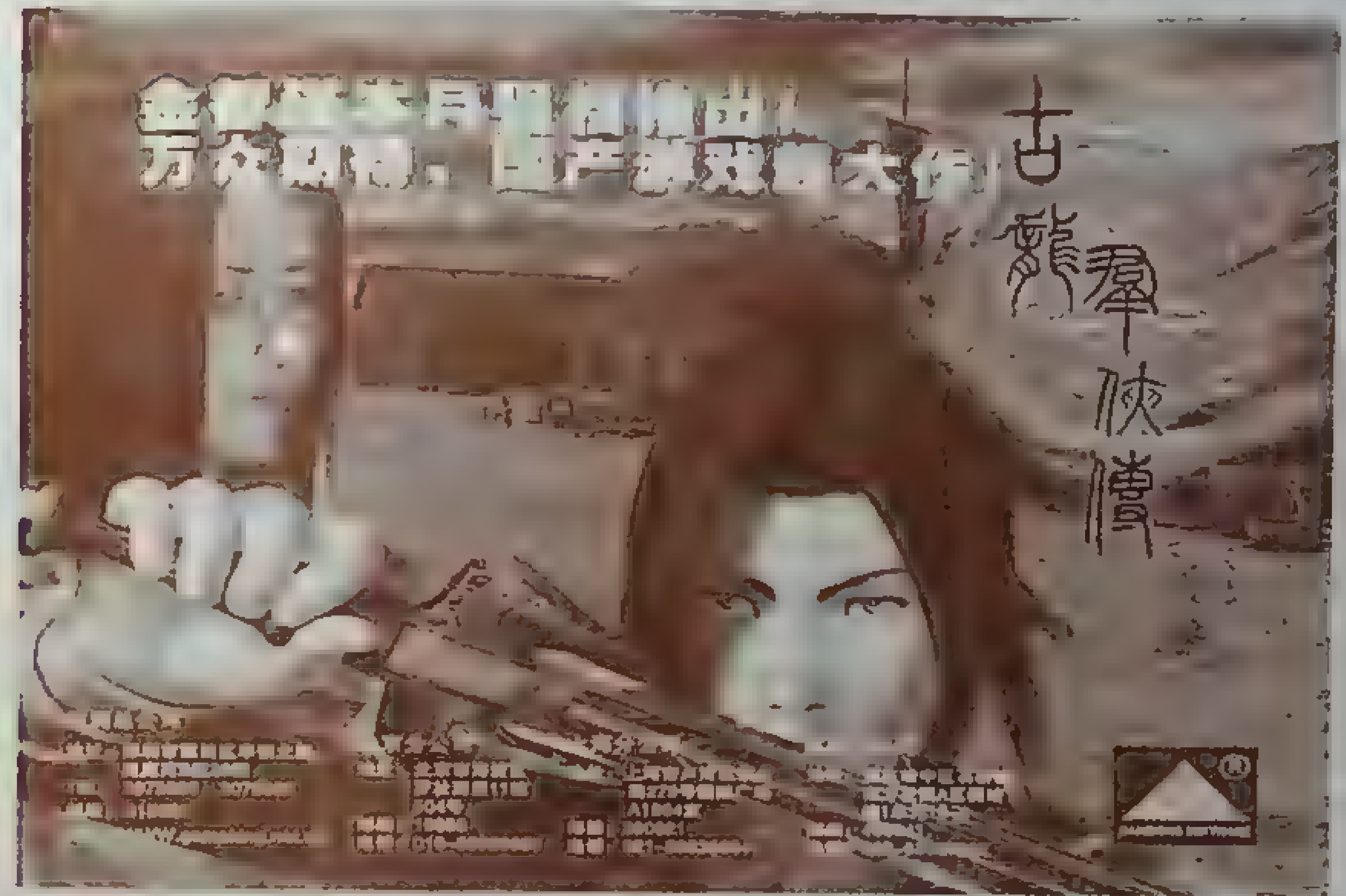
新世纪曙光已展现，《金智塔》人将一如既往，为国产游戏的研发和更上一层楼继续努力以不负众望。

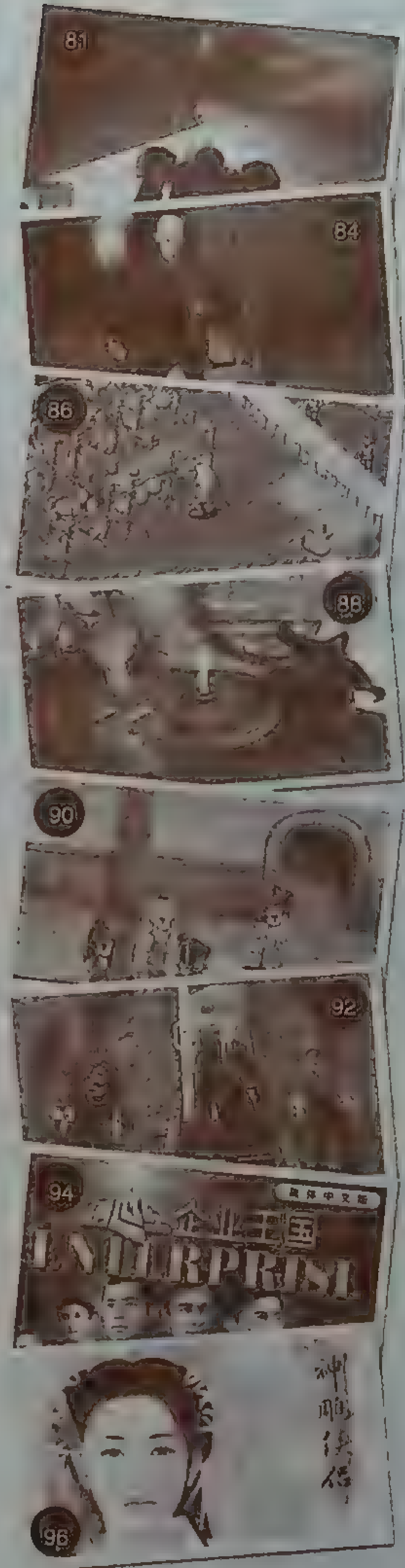
金智塔《古龙群侠传》研发小组



家用电脑与游戏

1





我们与世界的改变

与2000年耀目的到来式相比，真正新世纪的抵达，反而显得平淡了，也许在过去的一年里，人们消耗了太多的激情，此刻的脑海中，更多的则是面对现实、展望未来的企划。

新世纪里的《家游》，最明显的变化是"少了一个字、更上两层楼" 主编总结的这句话，既是对杂志变化的直白描述，也包含着更深层的涵义，从这一刻起，伴随我们走过将近六年时光的熟悉的刊名，将减少最后的一个"机"字，变为《家用电脑与游戏》。

这一个字的去除，表面上看是去除了家用游戏机的相关内容，但在我们的理解中，则是消除了人为划出的家用电脑与家用游戏机之间的藩篱　在新世纪的家庭娱乐中，家用电脑设备(包括PC及家用游戏机)将扮演更重要的角色，它将成为家庭游戏中心、影视中心、资讯中心和学习中心，作为新时代、新科技和新生活的体验者，您需要更广泛的资讯营养，这本杂志，为您而生。

在您看到这本《家游》时，编辑部已经安顿在新家了，当然，与前两次的搬家相比，这次只是在同一幢办公楼中上升了两层。由于业务发展的需求，这次搬家的目的是拓展办公空间，同时提升了网络通讯设备级别，为新一年的新举措提供更好的保障。

杂志栏目精实整合了"硬件兵工厂"、"PC工具箱"及"网络港口"三个栏目，推出全新概念的"玩家讲武堂"。电脑技能是衡量一个电脑玩家合格与否、资深与否的重要指标，不过玩家的技能与所谓的"电脑专家"所应掌握的东西相比会来得更繁杂、更实用也更有乐趣。在这个新栏目中，您将会面对从装机选件到系统优化、从游戏修改到系统安全等一系列的玩家"专业"技能。

今年《家游》配套光盘将以新面貌传奇回归，这些由杂志编辑们收集整理精选出来的玩家赠品，将包括最新的游戏试玩及影片、酷炫的游戏主题壁纸、精巧的玩家必备工具软件，不仅免除您上网四处搜寻和龟速下载的辛劳，同时也助您掌握玩家利器，全面提升玩家水平。有得看、有得用、有得玩、有得学，新世纪的《家游》主张。

新容胜旧貌，事物常如此，游戏呢？过去的一年中，整个电子娱乐界呈现出蓬勃的生机，游戏新作层出不穷，在线游戏迅速发展，PS2和X－BOX呼风唤雨，这个产业旺盛的生命力和消费者对新事物强烈的追逐心可见一斑。然而商业化的进程使得游戏产品进入量产阶段，这将对本质中艺术性和创造性占重要地位的游戏作品产生不可忽视的负面影响。值得庆幸的是，不论商业化的游戏产品如何铺满柜台和占据杂志版面，新创意、新形态的游戏新作，依然会在那些追求和探索电子娱乐终极趣味的制作者手中不断地诞生。过去的一年中，《血色苍穹》、《突袭》这样的创新之作给我们带来了全新的游戏体验，《雷神之锤Ⅲ》、《星际争霸》等作品热度不降。好游戏永生，玩家的心声。

在《家游》就职已过了四百年(哦不对，是四年，我可不是德古拉：)，面对案头上新一期杂志既熟悉又新鲜的面孔，心头不由得有些感怀。在身兼玩者、作者和业者的日子里，游戏常常变成一段工作，忙碌似乎也取代了思考。只是在每一次与朋友在杂志的论坛中、在小聚畅谈的时光里，才感觉自己重新拾回玩家所应有的对待事物的敏感和专注。庆幸有这样一个机会，与大家通过杂志相伴多年，《家游》的所有同仁，都怀有这样的心境。新年第一期，我们在杂志中特别准备了精美的年历及其它回馈活动，借此传达对每一位读者的谢意和祝福。

(收笔！快收笔呀！众小编读到此处发现游骑兵似乎有些卡壳，却见他戴上耳机放起了音乐～～电脑的外置音箱并没有关，音乐响起－－)

……

不要说我们一无所有　我们要做天下的主人

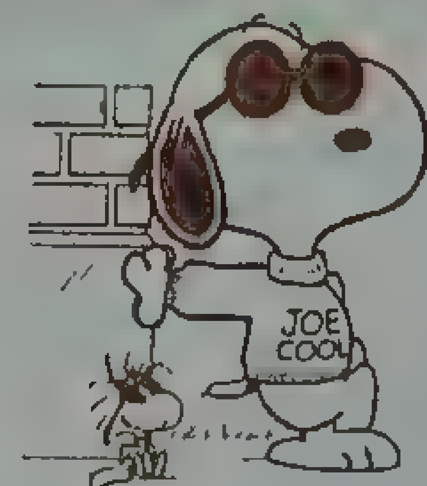
……

(唐朝唱的？！)

……

英特纳雄耐尔就一定要实现！

——《国际歌》



梁华栋
a.k.a.　游骑兵
rabbit@fcgm.com.cn

广告索引

主办单位　科学普及出版社
主　　编　赵震东
[illegible]　孙育英
专栏编辑　刘　成　梁华栋　陈明辉
　　　　　谷　岩　宋润方　罗东东
美术编辑　单　[illegible]
责任编辑　梁华栋
电　　话　编辑部 010－68728137
发行部主任　宋爱华
发 行 部　010－68728132
广告部地址　西城区后库房胡同39号
广告代理　北京互动家园广告有限公司
电　　话　010－68728133 68411807
传　　真　010－68728134
通 信 处　北京813信箱(100037)
业务/稿件　fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱　reader@fcgm.com.cn
网　　站　http://www.fcgm.com.cn
捷径公司　(门市部)北京海淀区[illegible]路8号(西侧平房)(100830)
国内发行　北京市报刊发行局
国外发行代号　1359M
订　　阅　全国各地邮局
刊　　号　ISSN 1009－6183 / CN 11－4490/TP
邮发代号　82－622
印　　刷　北京外文印刷厂
广告许可证　京西工商广字第0010号
办公地址　北京市海淀区增光路45号综合楼六层(可通信)
邮购地址　北京813信箱
邮　　编　100037
定　　价　7.80元

联 合 通 知

因业务发展需要，"北京市互动家园广告有限公司"作为本刊广告业务的代理公司，从即日起，全权代理本刊的广告业务。我们会共同努力，继续给客户以最好的服务。为顺利发展业务，今将有关事项通知如下：

1. 涉及本刊的广告事宜请与代理公司联系。
2. 本刊委托代理公司处理以往业务往来的善后工作。
3. 具体广告工作的承接方式、发布标准和业务流程基本不变。
4. 如有疑问、建议请与代理公司联系：

   电话：010－68728133、68411807、68728139 转 18

   传真：010－68728134、68411807

   电邮：ad@fcgm.com.cn













年末大腕前瞻　产业前景看好

美国互动数字协会(IDSA)日前宣布，从业界顶尖行政人员进行的分析来看，互动娱乐产业将在今后几年内得到进一步发展。与1994～1995这一过度年度相比，业界在今年显得更有弹性和自我保护能力，由于更多新技术的出现，网络游戏赢利可能的增长，更多有天赋的制作人的涌现，电子游戏业将在新的世纪成为娱乐业中最重要的中坚力量。该协会预计2001年的业界增长率至少可达11%，并很有潜力达到15～20%，同时预计2002～2004年的业界增长将保持在20%左右，这将使美国的电子游戏销售收入达到每年100亿美元

调查结果还显示，大约55%的业内管理者认为今后一年中研发网络游戏将是战略重点，不过也有同样多的人认为至少在2004年之前，网络游戏产生的利润仍然不会超过公司赢利的20%。大多数管理者认为，阻碍网络游戏发展的最大症结是目前还没有一个切实可行的利润模式。

2000年独立游戏节提名产生

美国电脑游戏媒体集团(The CMP Game Media Group)日前宣布，2000年独立游戏节(Independent Games Festival)入选游戏已经产生，决赛结果将在2001年3月23日举行的颁奖仪式上公布。此次的奖项包括最佳视觉效果、最佳音效、杰出技术、观众大奖、最佳游戏设计等，而最佳独立游戏奖的得主将得到Seamus McNally大奖，它是以一位与绝症搏斗三年后离世的游戏制作人的名字命名的，他设计的游戏曾赢得1999年度最佳独立游戏奖。据悉，微软将是此次独立游戏节的主要赞助单位

以下是2000年独立游戏节提名名单：

游戏名称	出品公司
Archmage: Stabat Mater	Mari Telecommunications
Chase Ace 2	Space Time Foam
Hardwood Spades	Silver Creek Entertainment
Hostile Space	Inter adventure
IronSquad	Gigantic Games
SabreWing	Wild Tangent
Shattered Galaxy	Nexon
Strifeshadow	Ethermoon Entertainment
Takeda	Magitech Corporation
Virtual U	Enlight Software

经典游戏将全新再现

随着Lord British离开他一手创立的Origin，不少玩家都以为Ultima系列已经走到了尽头(除了UO之外)，不过好像现在又有了变化。Origin竟然宣布将重新制作Ultima 1，而且是全3D的！这个计划名为Ultima 1——A Legend is Reborn。根据现阶段所公布的消息，故事方面没有作出大的变动，依然是要对付Mondain这个邪恶巫师，不过游戏版图则变得十分巨大，竟然有32个城市和32个地牢，而令人厌恶的太空战斗则有可能被去除。

可能有人认为缺少了Lord British的Ultima已经没有什么意思了，不过对于一些玩家来说，能够见到该系列又有新作总是好的。游戏的出版日期还未定，有兴趣的玩家可以到Origin的官方网站去看看。

2001年Codie大奖提名公布

由美国软件和信息协会评选的第16届年度游戏奖提名日前公布，该奖项共分三个类别，分别是最佳动作/冒险/街机游戏、最佳体育游戏和最佳战略模拟游戏，获奖游戏将在2001年3月12日公布　以下为提名游戏名单：

最佳动作/冒险/街机游戏

游戏	公司
《米老鼠3D大冒险》(Mickey Saves the Day 3D Adventure)	Disney Interactive
《皇帝的新衣》(The Emperor's New Groove)	Disney Interactive
《[illegible]》(Crimson Skies)	Microsoft
《失落的法则》(M&M's. The Lost Formulas)	Simon & Schuster Interactive

最佳体育游戏

游戏	公司
《高尔夫2001》	Microsoft
《PGA 2001》	Sierra On-Line
《棒球模拟选手》	SimPlayer Sports

最佳战略模拟游戏

游戏	公司
《战斗飞行模拟II二战太平洋的[illegible]》	Microsoft
《[illegible]不可思议的机器》	Sierra On-Line
《地面控制》	Sierra On-Line
《家园：灾难》	Sierra On-Line
《红色警报II》	Westwood Studios

"古墓"电影精彩曝光

"古墓"迷和Angelina Jolie的影迷们终于能一饱眼福了，《古墓丽影》电影版的第一部预览片已于日前正式推出，玩家可以去该电影的官方站点去下载。这部预览片将已经完成的部分精彩片段剪接在了一起，扮演劳拉的女影星Angelina Jolie不仅身材惹眼，动作身手也同样不比游戏中的劳拉逊色，影片中的动作场面火爆异常，特技效果出众，如果你看过了话，必定会对这部今年夏天即将上映的影片充满期待！

"爱丽丝"也要拍电影

《古墓丽影》、《最终幻想》、《生化危机》等著名游戏都一个个被拍成了电影，游戏电影似乎热度空前。这不，又有消息说EA刚刚推出的动作冒险游戏《爱丽丝惊魂》(American McGee's Alice)也要改编成电影了！

据透露，目前EA与Dimension Film电影公司已经确认将会合作推出这部电影，影片将由Wes Craven执导，主角则很有可能由在《星战前传》中扮演阿米达拉女王的娜塔丽·波特曼(Natalie Portman)担任，但目前尚未正式敲定。电影的公映日期目前也未确定，不过很可能会是在今年的10月31日前后。除此之外，EA也表示他们已有计划推出《爱丽丝惊魂》的玩具及其他相关商品。



"生化"女侠已经敲定

据来自美国好莱坞的消息，改编自Capcom同名游戏《生化危机》的电影Resident Evil: Ground Zero的女主角已经确定由《第五元素》中的女主角Milla Jovovich担纲，而导演为曾经执导《魔宫帝国》、《兵人》等多部动作片的Paul Anderson，影片将由华纳电影公司负责制作.

据悉，这部电影将耗资4000万美元拍摄，不过电影版内容跟游戏真的是八竿子打不着，游戏版主要是描述Umbrella公司创造出来的病毒让人感染变成僵尸所造成的生化危机，而电影版描述的则是一群军事精英摧毁发狂的超级计算机来拯救世界，避免致命病毒扩散的故事，看来电影也是为了借助游戏的名气吧。

《星球大战》网络版公开亮相

日前，卢卡斯公司公布了一款正在制作的《星球大战》题材的网络游戏——Star Wars Galaxies，卢卡斯和索尼SOE的官方网站也同时推出了该游戏的详细资讯，该游戏的网址为www.starwarsgalaxies.com。据透露，这是一款网络角色扮演游戏，借助《星球大战》深远的影响和深厚的故事背景，同时又具有无尽的幻想成份，它已具备了多种成功的基础。这款游戏将由Verant公司担纲制作，并将在几种不同的主机上推出，预计2001年下半年会进行一次公开的测试。

微软收购Digital Anvil

日前，微软和总部设在德克萨斯州的著名游戏开发公司Digital Anvil签订了购并协议，根据该协议，微软可以把后者正在制作的游戏和以后制作的游戏转向X-Box游戏平台，包括有很高知名度的《自由骑兵》(FreeLancer)。Digital Anvil公司的创建者原CEO Chris Roberts将离开该公司，但是他很愿意和原公司合作完成已经开发了很久的空战模拟游戏《自由骑兵》，他丰富的经验和对这个游戏深厚的感情将对此有很大的帮助。

《网络创世纪》迎来"第三个黎明"

近日，电子艺界和Origin两家公司联合在美国Austin举办了第一届《网络创世纪》世界玩家大会，参与这次盛会的人数超过了千人。Origin还借此次机会宣布了《网络创世纪》的最新作品《第三个黎明》(Ultima Online: Third Dawn)，这个最新版本将在2001年1月发行。

据悉，《网络创世纪：第三个黎明》并不是真正意义上的续作，而只是《网络创世纪》现有基础之上的升级版本。在这个版本中，将第一次包含真正的3D元素，游戏将提供超过200种完全由3D构建的模型和动画，玩家还可以看到增强的光影效果，一个完整的新大陆、为数众多的新怪物，改进的音乐和音效，以及一个针对魔法和卷轴的练习系统。有意思的是，这款游戏将拥有两个客户端，一个是给依然希望使用2D方式进行游戏的玩家准备的，另一个则是给希望享受3D效果的玩家的，唯一的不同是在视觉效果而非游戏内容。

《噩梦鬼魅》也将被搬上银幕

2000年12月8日，Kalisto公司在巴黎发布消息，宣布由该公司制作、全球销售已达150万套的畅销游戏《噩梦鬼魅》(Nightmare Creatures)即将被搬上银幕。据悉，该片将由美国著名的APG(Artists Production Group)电影公司和欧洲影视巨头Studio Canal共同投资拍摄，并由美国著名导演、曾执导过迪斯尼公司出品的《恐龙》(Dinosaure)一片的Ralph Zondag出任导演，著名编剧Matt Cirulnick将负责对游戏剧本进行改编。这将是一部充满恐怖与科幻色彩的电影。



将内容丰富的同一创意用不同的媒体和载体加以表现，这正是Kalisto公司所确定的Transmedia多媒体发展战略，《噩梦鬼魅》被搬上银幕正是这种构想的又一次具体实践。另据报道，该公司开发的另一款畅销游戏《黑色星球》(Dark Earth)也因其丰富而深刻的内涵而被改编成电视剧，现正由美国著名导演Ridley Scott(《异形》的导演)执导，在美国进行拍摄。

Atomic Games宣布倒闭

曾推出著名战争游戏《近距离作战》(Close Combat)系列的制作公司Atomic Games日前遣散了所有员工，只剩下核心成员Keith Zabalaoui(Atomic的创办人及总裁)、Tom Kent(发行部主管)、Jeff Baker(美术总监)等三人。目前被临时解雇的员工仍未决定去向，处于闲散状态。该公司总裁Zabalaoui表示，此次遣散的部份原因是发行公司Gores Technology Group突然宣布中止开发游戏Hammer's Slammers所致。Zabalaoui指责Gores"无理"以及"突然地"宣布中止游戏制作，令Atomic的运作面临危机。

"神偷"仍旧在行动

"神偷"迷们应该感到高兴，由Ion Storm制作的《神偷》系列的最新作品的细节已于日前曝光。在玩家站点ttgl.com的论坛上，《神偷III》的制作小组宣布，游戏的主副设计师都将来自原先《神偷II》的制作小组，负责AI制作的为Paul Tozour，主设计师为Ian Dunlop，剧本Terri Brosius，主音效工程师Alex Brandon。该小组表示，游戏将继承《神偷》系列秘密行动的风格并整合入详细丰富的脚本、真实的模拟元素，游戏故事将紧接《神偷II》而发展下去，并将揭开神偷世界和主人公的一些秘密。目前游戏正在顺利的开发中，制作完成后将由Eidos负责发行。

美国CPL变更年龄限制

经过了数月的考虑，美国CPL终于决定重新制定他们的参赛年龄限制条例，以适应某些比赛中采用的成人级别游戏(比如Quake3)。因为以前年龄限制条例主要是依据ESRB游戏分级标准来制定的，但现在有不少家长希望他们的孩子也能参加比赛，为了在二者之间寻求一个平衡点，此次改动如下：涉及到成人级别游戏的比赛，最低公开报名年龄为17岁，如果16岁的孩子要参加，必须从他的监护人那里取得签名许可。新条例的有效期将为2001年1月1日至2001年12月5日。的确，像Quake这样要求有极佳反应力的游戏，16、17岁可能正是黄金年龄，比如Quake2时代的巨星Immortal，成名时也不到16岁。

新闻提供/雷鸣　　整理/Racer
游趣网：http://www.gamejoy.net

本刊在京答谢朋友

2000年12月14日，本刊在北京怡生园国际会议中心召开答谢会，旨在答谢游戏软件厂商、PC硬件厂商及各协作单位年来对本刊的大力支持，希望在新的世纪与各界人士能够进行更多的合作与交流。

出席此次活动的有中国图书进出口总公司、电子艺界北京办事处、第三波北京有限公司、新天地互动多媒体、奥美电子、智冠北京分公司、天下华彩、华文国际、北京捷径电脑公司等游戏厂商及众多硬件厂商代表。会议在轻松友好的气氛中举行，宾主及来宾之间进行了广泛的交流与探讨，会后大家还在一起进行了丰富多彩的娱乐活动，这是业界一次难得而成功的聚会。

《第4世界》邀您共筑"梦幻家园"

12月6日，北京中文之星数码科技有限公司所属的蜂巢工作室推出了最新网络游戏《第4世界之梦幻家园》的试玩版。这是一款网络角色扮演游戏，在开发过程中是以《梦幻家园》的名称为玩家所熟悉的。在即将上市前夕，蜂巢工作室将其重新定名为《第4世界之梦幻家园》，并在新浪网上展开了试玩版测试活动，几千套试玩版很快发放一空。据悉，测试活动为期一个月，但玩家在游戏中的的经验值和金钱都会保留到正式版上市，这也就意味已经拿到试玩版的玩家拥有了比其他人先跑一步的机会，这对网络游戏玩家来说是十分重要的

为了让玩家能更好地了解这款游戏，《第4世界》的主页——乐乐网(www.lele.com.cn)已于近日正式开通，同时还将进行为期一个月的征集形象代言人活动。此次征集活动分初赛和决赛两个阶段，初赛将从所有参赛人员中选出"乐哥""乐妹"各5名候选人，决赛中将产生最终的《第4世界》形象代言人"乐哥""乐妹"各1名，他们将参加在2001年1月15日举办的《第4世界》的首发活动。参加此次评选活动的玩家除了可以直接登录到乐乐网站参与外，还可以通过新浪游戏专区、雅虎游戏俱乐部来参与评选。

奥美新浪办大赛　游戏玩家齐"抹黑"

由奥美电子和新浪网游民部落合办的"绘出您的《暗黑破坏神II》——精彩十分"大赛于2000年底正式开锣，此次大赛面向全国，征集以《暗黑破坏神I、II》为主题的电脑[illegible]纸或FLASH动画原创作品。主办者旨在给广大喜爱电脑游戏、喜爱《暗黑破坏神》系列的玩家提供一个相互交流、一展才华的场所。所有参赛作品都将在网上进行展示，随着比赛时间的推移，比赛页面将越来越精彩。将电脑游戏与DIY有趣的结合在一起，此举对加深国内玩家对电脑游戏的理解与认知，从某种程度上讲是一种有益的尝试

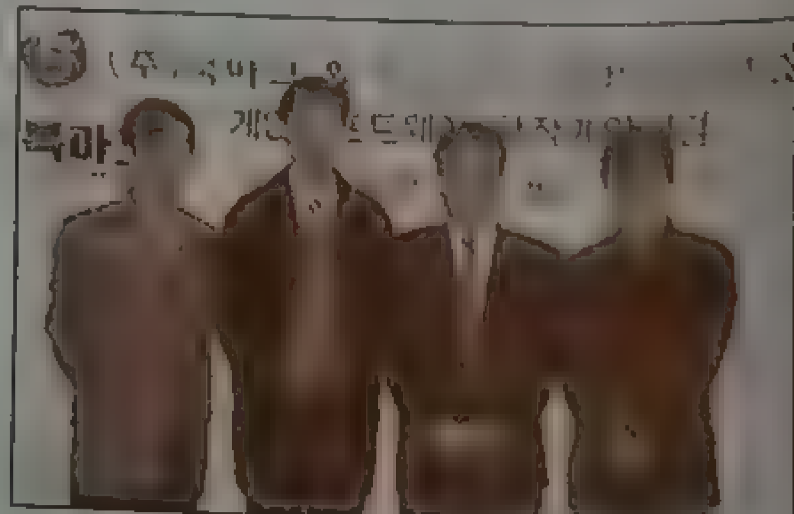
另据报道，为答谢广大玩家的厚爱，奥美电子与索易网站还于2000年12月23日在上海联合主办了"索易杯"《星际争霸》擂台赛。此次比赛采用分组淘汰制，比赛游戏为《星际争霸》1.07版，地图为Lost Temple，详情请见 http://www.soim.com/3y/starcraft/default.htm。

《自由与荣耀》挺进韩国

近日，曾在国内外引起轰动的中国第一款全三维即时策略游戏——《自由与荣耀》——正式进入韩国游戏市场，该游戏的开发者北京金洪恩电脑有限公司与韩国软件公司BOOKMARK已于日前在京正式签定了合作协议。BOOKMARK表示将立即在韩国建设《自由与荣耀》的专用对战服务器，届时"自由"的战火将燃遍整个韩国。

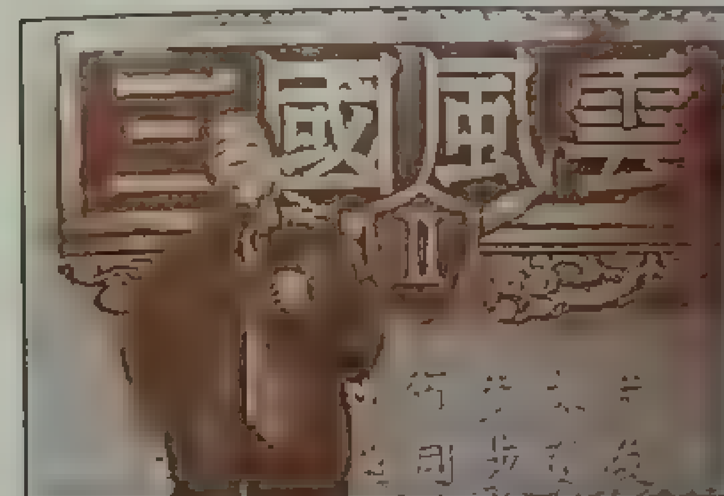
韩国人喜欢电脑游戏堪称世界之最，《星际争霸》、《帝国时代》等著名游戏在韩国拥有众多玩家，并产生了相当多的世界级顶尖高手。当然韩国人对游戏也是非常挑剔的，BOOKMARK公司是经过慎重调查和试验，才最终认定《自由与荣耀》是非常适合韩国玩家口味的。

据悉，该游戏是目前市场上唯一一款完全由中国人开发并支持因特网对战的全三维游戏，其技术水平特别是三维引擎技术已处于国际领先地位。洪恩公司还承接了韩国对战服务器的维护工作，显示了该公司在因特网技术上的实力。另据洪恩公司负责人透露，更为优秀的《自由与荣耀II》正在开发之中，预计2001年暑期之前就会与玩家见面。



岁末再起"三国风云"

12月16日，号称中国首部"游戏贺岁大片"的《三国风云II风云再起》正式在北京、上海、广州、成都、沈阳与台北、香港等7个城市同时首发，这是中青旅创先软件继2000年6月推出《笑傲江湖》之后，在世纪之末为广大玩家奉献的又一款力作，历时三年制作而成。



为了配合这部"贺岁大片"的发行工作，中青旅创先软件公司还特别请来了著名评书表演艺术家袁阔成先生到现场助兴，袁老先生即兴表演了评书《三国演义》的精彩片断，把《三国风云II》的首发仪式推向了高潮。袁老先生认为，三国文化是我们宝贵的文化遗产，它体现了中国人民的智慧。用电子游戏的形式推广三国文化，可以使全世界的年轻人体验到东方文化的精髓。《三国风云II》是20世纪末最后一个三国题材的"游戏巨片"，因此袁先生欣然应允为其推广工作尽一点微薄之力。

依星新春送大礼

上海依星电脑软件公司以代理日本、韩国的知名游戏为主，成立一年多来出品了十几套游戏，为答谢广大玩家的支持，特意在新春之际推出了两款超值合集，即《依星傍月：笑戏游龙之金蛇狂舞》和《依星傍月：笑戏游龙之十全十美》。据悉，这两款合集囊括了《海之槛歌》、《三千年食堂》、《人偶情缘》、《火星计划》、《炼金术士玛莉》、《西风狂诗曲I基督山恩仇记》、《西风狂诗曲II 暴风雨》、《恶灵》和《创世启示录》等多部经典作品。

另据透露，上海依星公司将在2001年继续引进几款风靡亚洲的大作，如《青涩宝贝II》、《人偶情缘II》、《创世纪III》和《纯白预言者》等。

买"摇摇杯"送抵用券

值此《疯狂摇摇杯》发售之际，为了让玩家在玩的同时也能品尝到游戏中调配出来的美味饮料，育碧软件特地与全国最大的饮料连锁店"快可立"举行"买28元《疯狂摇摇杯》，赠28元'快可立'饮品抵用券"活动。凭抵用券消费者可以在任何"快可立"加盟店中消费饮品。此次活动的时间为2001年1月15日起到4月15日结束。

另据来自育碧软件的消息，一再延期的《生化危机III复仇女神》简体中文版已经确定在2001年1月上市，并将分为白金典藏版和标准版；白金典藏版中将特别收录《生化危机III》主题绒帽、原声大碟、全彩攻略本、《恐龙危机》选秀大赛精彩写真集等。除此之外，育碧软件还将于近期推出《银河英雄传说V》、《桌球俱乐部》等多款游戏，给新春的游戏市场又增添了一些亮色。

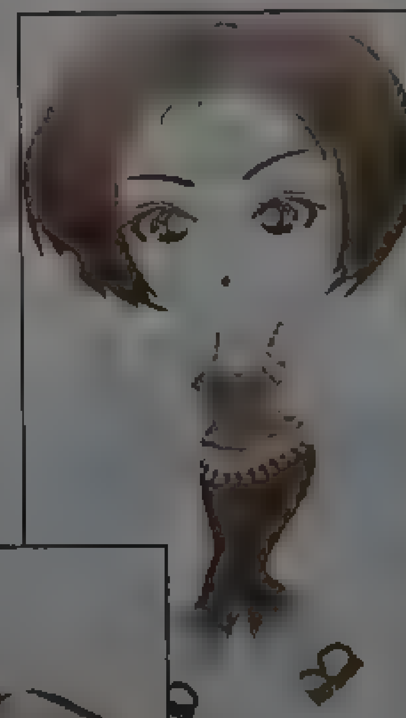
大宇资讯最新动态

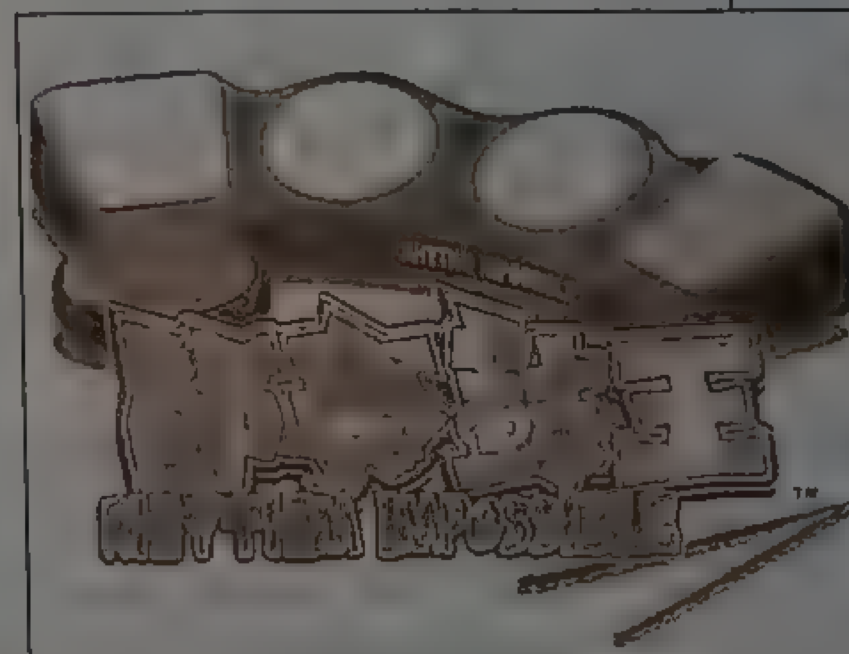
据透露，除刚刚上市的《轩辕剑III外传：天之痕》外，《轩辕剑》系列还将有一套新作在2001年推出，这就是《轩辕伏魔录》。其实这款《轩辕伏魔录》就是以前提及过的《轩辕剑》战略版。《轩辕剑》系列一向是角色扮演类型游戏，这次制作成战略版游戏，相信会给玩家带来全新的感受。游戏故事是这样的：一名少年下山归来后，发现师门被灭，炼妖壶被盗，百姓惨遭杀害，就连他的恩人也难逃一劫！于是少年与恩人的女儿踏上了复仇的旅途……预计这款《轩辕伏魔录》将在2001年2月发售。

至于大家关心的另一部大宇力作——《仙剑奇侠传II》，则有消息说将再次延期，恐怕要到2001年年底才有可能推出了。好在《仙剑奇侠传》的网络版仍会在2001年暑假推出，而且已正式定名为《仙剑奇侠传——e网情深》。欲了解详情，请访问大宇资讯官方网页。

《节奏鼓王》震动市场

2000年12月25日，光谱博硕电子科技（北京）有限公司隆重推出了一套新颖的电脑音乐游戏——《节奏鼓王》。这款游戏配备五面鼓，包括一个小鼓、两个鼓槌和两个咚咚鼓。据悉，光谱公司在该产品的开发过程中投入了上千万元的资金，从鼓组设计，到每一个鼓面对玩家的仰角，据称都经过专家的微调，力求达到最符合人体工学的角度，鼓面和外壳的设计配色







也很活泼，五种不同颜色的鼓面，配合游戏画面中的颜色指示，使玩家很容易上手

游戏中的音乐包括摇滚、JAZZ、舞曲、重金属等8种曲风和20首歌曲，每首歌还配有特定的打击乐器音效，而不是千篇一律的鼓声……而难度的设定让玩家能够轻松地进入游戏，凡是玩过《节奏鼓王》的人都能真正学会打鼓

卓越数码打造《不灭传说》

最近，一款大型网络游戏——《不灭传说》(Lingering Tale)——逐步引起了玩家的注意。制作它的是一家游戏新军——卓越数码科技(Altimate Digital Technology Ltd. 以下简称ADT)

据悉，ADT将在2001年推出这款游戏，它取材于奇幻小说《若星汉天空下》。届时将于大陆、香港、中国台湾、美国及欧洲建立服务器，以便世界各地的玩家均可顺畅地享用ADT的游戏，进入ADT的虚拟世界。同时还将推出长篇小说《若星汉天空下》，它是由著名网络作家今何在创作的，是一部《龙枪编年史》式的魔幻作品。据悉，这款游戏目前正处在全力开发之中，欲知详情，请访问卓越游戏资讯 http://games.altimate.com/



TOM杯游戏挑战赛开战

为了让广大游戏爱好者能够有一个和此前赴韩参加世界游戏挑战赛的国内高手进行切磋的机会，TOM.COM游戏频道与CPGL于2000年底开始联手举办“国家队选手挑战赛”，该赛事将于2001年1月中旬结束。比赛项目包括《星际争霸：母巢之战》和《帝国时代Ⅱ》两个游戏，总奖金超过10000元，冠军奖金5000元。大部分参赛者都将有机会挑战国家队高手。

此次国家队的出场队员是世界游戏挑战赛中成绩最好的国内选手，他们希望通过这次比赛将更多的国外战术传达给所有参赛的游戏爱好者。比赛中每个选手可连续参赛，即使在第一个赛期内被淘汰，也可再参加重新分组后第二个赛期的比赛，这项规则是针对国内大部分爱好者可参加的日常赛事活动过少而设立的。部分成绩较为突出的优胜者将给予直接进入2001年国家队选拔赛复赛的奖励。详情请见 www.cn.tom.com/gametom。

乐斗士真情送“大礼”

《笑傲江湖》(www.xajh.com)作为国内第一款大型图形MUD游戏，自1999年4月上市以来，注册人数已超过150万，最大同时在线人数已达5000人以上，其独有的武侠文化+真实社会特色已使其成为一款颇聚人气的网络游戏。

据可靠消息透露，2000年12月20日至2001年1月15日，从圣诞前夜到除夕前夜的“江湖”将是一个充满惊奇与运气的梦幻世界，2001元现金红包和2001件特别大礼，正在江湖中的64个地点等着玩家随时去拿……厌倦了江湖中的打打杀杀和勾心斗角吗？那么在新世纪来临之际，我们大家去寻宝吧！

《真情伊妹儿》寄情意

树人软件公司的《真情伊妹儿》近日正式上市，这是一套结合了E-Mail、声音、影像、文字的人性化多媒体工具软件，它具有电子日记、原音重现、留住回忆、真人演出、原文重现等几大功能，还可连接摄像头，传送AVI动态影像。它还可以透过E-Mail寄送电子卡片，并且软件中内附了多种卡片如生日卡、贺年卡、圣诞卡等，也可加入自行设计的卡片，使用起来十分方便

柯达相机“超迷你”

柯达公司将于近期推出两款全新超迷你数码相机——DC3800和EZ200，这是柯达公司继2000年10月推出全系列数码相机后的又一次冲锋。柯达DC3800是一款超迷你、轻巧、时尚的数码相机，方便随身携带，无论谁看到DC3800都会被它精美的外观设计所折服；EZ200则是一款集拍摄、录像及视频会议三位一体的超迷你数码相机，其精简的“对准——拍摄”全自动操作模式使任何一位使用者都能在极短的时间内掌握使用方法

看电影也能学英语

外研社继成功推出《语言大师》系列软件后，近日又推出了一部多媒体教学光盘——《英语电影教程》。该软件在内容上打破了传统英语电影多媒体光盘的简易框架，从一个全新的角度为读者提供了多方位的学习内容，是一部专业的英语读、听、说教材。这套教学光盘是由北京外国语大学应用英语学院副院长朱维芳教授主编的，共分三册，每册由精选的九部外国经典影片组成，三册教程，一脉相承，各有侧重点。这套光盘已于2000年底陆续推出。

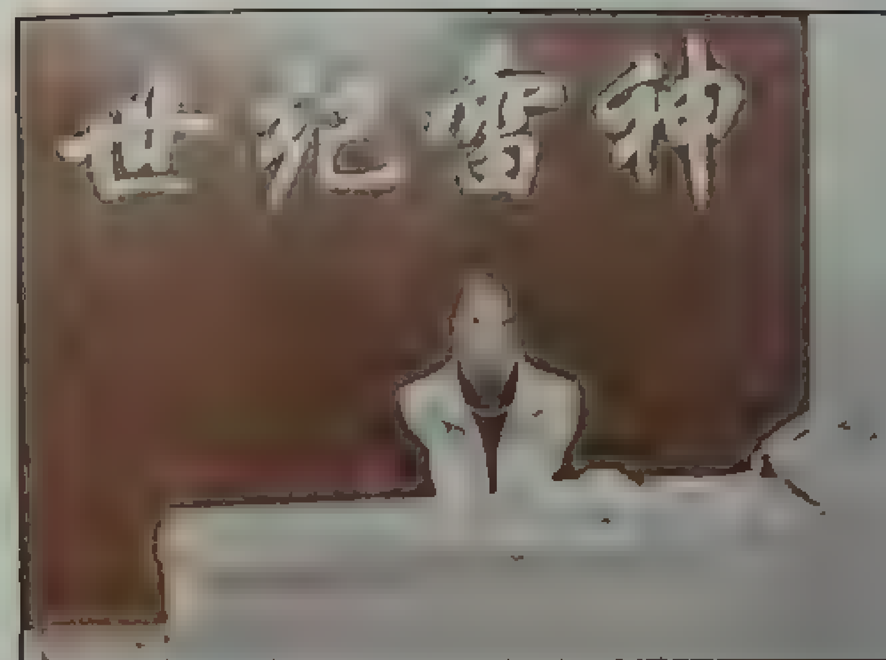
“许国璋英语”两用版问市

近日，北京外语教学与研究出版社电子出版部推出了《许国璋电视英语》两用版，集VCD与CD-ROM功能于一身，一盘两用，可最大限度的方便学习者使用。这款两用版是在《许国璋英语》一至三册的基础上改编修订而成的，不但秉承了其传统的经典教学方式，而且更加注重英语学习的时代性与实用性，补充与增添了更富时代气息的语言素材，并进一步丰富了自身涵盖的词汇量。该光盘运用多媒体技术，实现了英语教与学的可视化、智能化，使英语学习更加灵活有效

编辑/Racer

我们为什么选择“战争”

——访北京世纪雷神有限公司



自接手“上市烽火”栏目后，Racer其实就已经注意到了，国内各家游戏代理、发行公司的产品结构各不相同。比如电子艺界，他们主要引进本公司的产品，其中以体育运动、赛车和即时策略游戏为主；新天地近期则以大型角色扮演游戏为主打；育碧软件的合作厂商则比较多，因此产品线非常丰富，最近代理的一系列Capcom冒险游戏正火爆市场；第三波则以角色扮演及策略游戏为主；上海依星的主打产品是日式养成游戏……可以说，每个厂商在选择产品时都有自己的特点，基本形成了各自独特的风格。不过前面说的都是一些入市较早的“老”公司，而Racer近期还注意到一家新公司，这就是世纪雷神，一连几个月来，他们陆续推出了一系列战争题材的游戏，是巧合，还是偏好？想必各位读者也很想知道吧？其实本刊的老读者对CY这个名字一定不会感到陌生，那好，就让我们来听听如今作为世纪雷神公司游戏代理部经理的崔越就此是如何评说的吧。

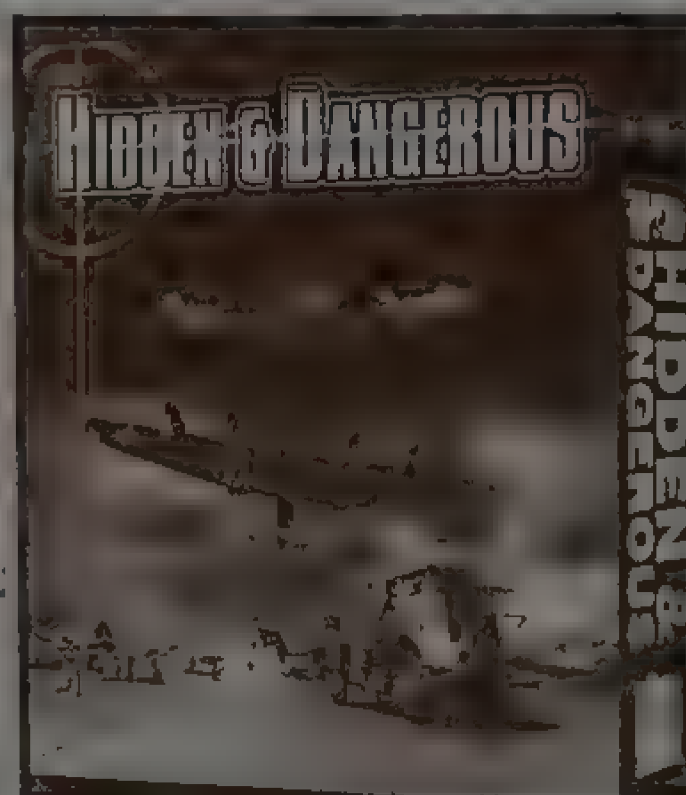
问：最近我在编辑“上市烽火”栏目的时候发现，世纪雷神近期接连代理发行了一系列战争游戏，这是巧合还是公司的策略所在，你们未来的构想是什么？

答：其实只是一个很偶然的机会，我在其他公司参观时看到了《危机最前线》这款游戏，感觉还不错。当时《三角洲特种部队》正非常流行，网吧、游戏厅甚至公司内到处都在玩，所以觉得这类游戏的市场前景不错！这之后我们发现《危机最前线》在国内还有没代理，于是开始和其出品公司Take2进行接触。由于此前Take2公司从来没有和中国大陆的代理商合作过，对拓展大陆市场没有信心，因此在技术上完全保密，并给自己的“女儿”报了一个天价，这件事因此“搁浅”了，差点儿不了了之，但一个偶然事件使之出现了转机。

我本人的游戏水平很“菜”，属于有什么游戏都随便玩玩的人，因此拿回《危机最前线》后有时也玩玩，但总也过不了第一关。正好我们的老总也是那种经常通宵作战的狂热游戏玩家，于是去请教他。没想到他看过游戏后立即质问：“这么好的游戏为什么不代理，却偷偷的自己玩？几十万版税算什么，我看这个游戏值！”老总都发话了，我们还说什么？代！于是我们和Take2之间的合作就由此开始了。实践证明，《危机最前线》的发售还是很成功的，在玩家中引起的反响也不小，这一点连Take2都有些吃惊。

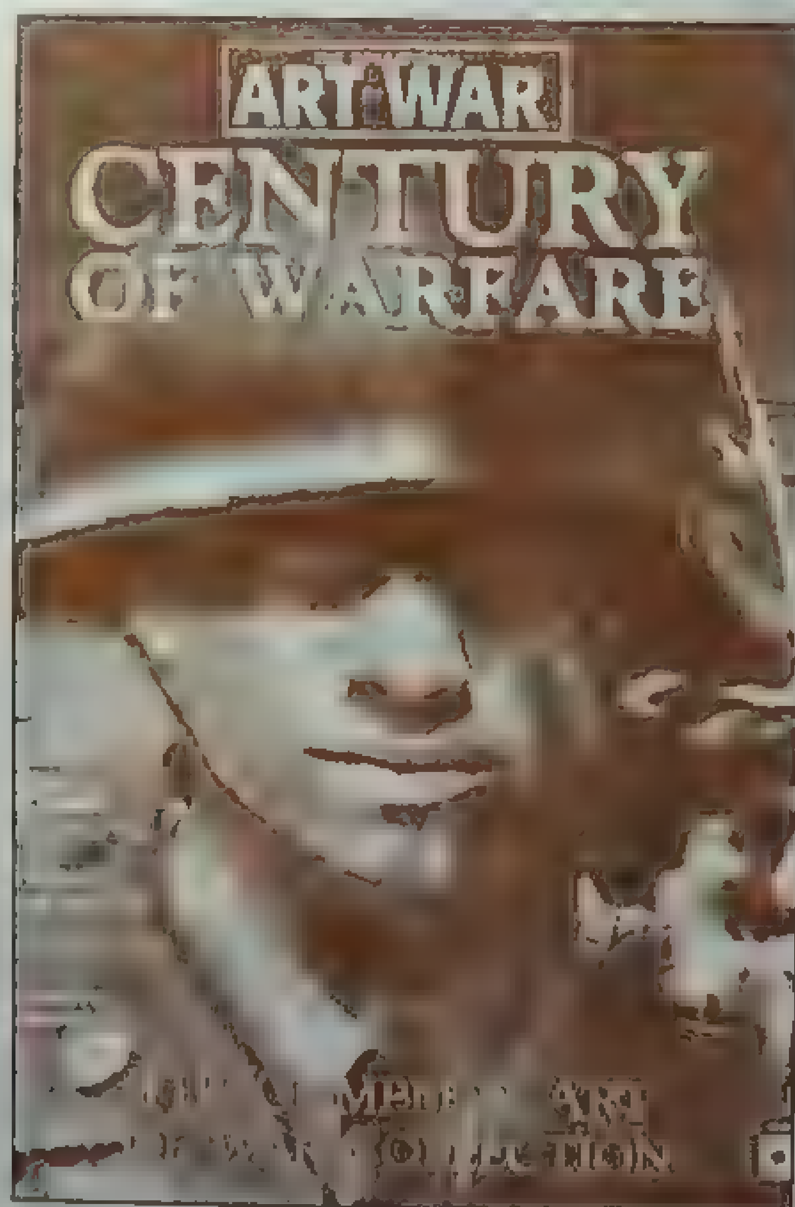
问：这么看来世纪雷神是在偶然的情况下选择以代理战争游戏为主要业务的，那么您对国内的游戏市场有何看法，对战争游戏在国内的市场有没有信心？

答：在回答这个问题之前，我想首先应该圈定一个范围，否则覆盖面太广，就无从说起了。我认为我们讨论的所谓战争游戏应该是那些有真实历史背景并基本忠实于历史的游戏。从这个角度来看的话，“三角洲”和“三国”等系列游戏就比较勉强了；“星际”和“英雄





儿战"等系列游戏虽然也是战争主题，但就更不挨边儿了，所以数来数去，在国内正式发售过的战争游戏还真是不多，台湾不久前出品的《近距离作战Ⅳ》算是一个，即使把新天地代理的《盟军敢死队》和我们出品的《危机最前线》系列包括在内，也是区区可数的几款。其实在欧美，真实题材的战争游戏是非常受欢迎的，而且市场很大，比如非常有名的 SSI 和 Take2 公司，几乎就是靠这类产品撑门面的，他们出品的《装甲元帅》系列、《猎杀潜航》系列和《战争艺术》系列更是家喻户晓。国内这类产品之所以很少，我想主要有两方面的问题，一是代理商的眼光不同，本来就不看好战争题材游戏，二是专业性太强，汉化和宣传困难很大，费力不讨好的事自然就没人做了



不过现在情况也许会有些变化了，因为这类产品虽然数量不多，但事实证明在国内还是很有市场的，无论是"盟军"、"危机"系列还是《近距离作战Ⅳ》，都是好评如潮。看到巨大的市场潜力，厂商们又怎能无动于衷呢？我们公司已经将 Take2 的《战争艺术》和《欧洲战火》系列签下来了，听说《猎杀潜航Ⅱ》和《突袭》这两款时下正红的游戏也已经有人要代理了，看来过不了多久，战争题材的游戏就会流行起来吧！所以我们对开拓战争题材的游戏市场还是很有信心的。

问：那好，您能具体介绍一下世纪雷神已经代理和将要代理的战争游戏吗？

答：我们公司近期主要是和 Take2 合作，已经签下的产品包括《欧洲战火：西线风云》、《欧洲战火：东线风云》、《战争艺术Ⅰ》、《战争艺术Ⅱ》、《战争艺术：世纪之战》、《危机最前线：为自由而战》和《危机最前线Ⅱ》等。《欧洲战火》和《战争艺术》系列是标准的战争游戏，有真实的历史背景、翔实的军队武器资料和庞大的系统，力争再现波澜壮阔的战争场面；"危机"系列则相对另类一些，和《盟军敢死队》一样，虽然也是战争，但主要是小队作战，现在好像给这类游戏下了一个新的定义——实时战术游戏，虽然场面小一点，但画面更真实，游戏性更强一些。本人属非专业玩家，认为后一类更好玩一点儿

现在"欧战"和"危机"系列在媒体上已经介绍很多了，其中《欧洲战火：西线风云》、《危机最前线：为自由而战》已经上市了，也许大家正在玩吧！而《战争艺术》系列几乎涉及了从一战以来发生在世界各地的每一次战争，因此汉化和上市准备工作实在是太多了，为了让喜欢这类游戏的玩家满意，同时也为使 Take2 这一著名品牌得到大陆玩家的认可，我们正在积极准备，力争在春节过后推向市场。为了让更年轻的玩家在游戏中不至于"误入歧途"，我们还精心编写了一套"背景丛书"相赠。

问：刚才谈的多是战争游戏，其实很多玩家对世纪雷神还是很不了解的，就请您做一下公司的基本介绍吧，并请谈一谈未来你们准备如何来打赢这场游戏界的"战争"？

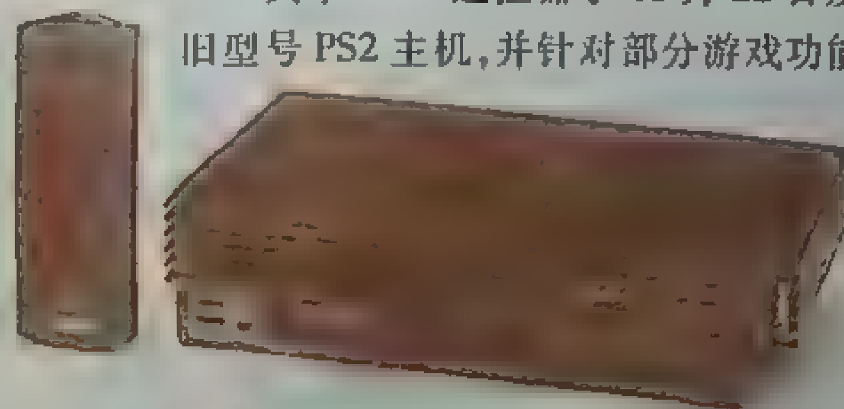
答：和那些有较长历史和成熟运作理念的代理公司相比，世纪雷神还是一个很年轻的公司，但公司内有一批狂热的游戏玩家，以总经理为首，因此我们对未来是信心十足的。从 2000 年涉足游戏代理开始，一年下来我们已经代理了不少产品，比较成功的有《古墓丽影：最后的启示》、《古墓丽影：失落的神器》和《危机最前线》等，并已开始受到玩家们的关注。但这只是刚刚起步，我们今年将在这方面加大投入，现在签下来的产品已经有十几款，其中不乏大作。公司希望通过 2001 一年的时间，在游戏代理方面有一定的突破。现在我们有一个比较重要的举措，就是准备着手组织一个研发小组，争取在 2001 年开发出一款自己的游戏。应该说这方面我们还是有优势的，由于技术积累比较好，研发游戏在技术上没有问题，只是项目的问题了。不过这些还比较远，还是做了再说吧！■



新型 PS2 登场，部分软件不兼容

索尼电脑娱乐公司(SCEI)在 2000 年 12 月 8 日发售了新型 PS2 主机（SCPH－18000），这次将 DVD 播放程序内置于主机中，不需要再插入储存有播放程序的记忆卡便可以进行 DVD 影片播放，随机附带一个 DVD 遥控器，价格同以前一样为 39800 日元。

新型 PS2 标准配置为：PS2 主机，游戏手柄×1，专用 CD－ROM 2.01 版(对应新 DVD 机能，如慢放，SCAN 等)，8MB 记忆卡×1，DVD 遥控器(型号 SCPH－10170)。



其中 DVD 遥控器于 12 月 22 日发售，可以对应旧型号 PS2 主机，并针对部分游戏功能，价格 3500 日元。然而在新型 PS2 发售不久，业界传言新型 PS2 不支持以前发售的某些 PS2 游戏，SCEI 也在近日发表声明，强调由于软件制作的程序原因，致使原来某些 PS2 游戏在新型 PS2 上无法顺利进行。目前有此问题的游戏包括 Idea Factory 的《Sky Surfer》、Konami 的《Reiselied》以及 T& E 的《Golf Paradise》。SCEI 没有公布解决原因，只是让遇到此问题的玩家和软件厂商联系。

PlayOnline 计划延期，FFⅪ大作推迟

Square 公司 2000 年中期财政决算中，销售额和利润都比预想有所降低。销售额 457 亿日元，营业利润 44 亿日元，经常利润 42 亿日元，纯利润 22 亿日元。在去年 11 月 17 日举办的 2001 年 3 月的财政预算发布会上，Square 明确表示，曾经计划在 2001 年春天推出的 PlayOnline 计划将推迟到 2001 年冬天，主要原因是由于考虑到周边环境的状况。有消息指出索尼 PS2 的硬件机能是让 Square 最头疼的因素。这台在发布硬件机能时表现强劲的游戏主机目前似乎还没有借助软件显示出它独树一帜的威力。随着 PS2 游戏的不断推出，业界人士不禁怀疑，PS2 是还没有发挥它的潜力还是它根本没有这种潜力？！

完全对应网络的 RPG《最终幻想Ⅺ》服务计划的实施也因此推迟到 2001 年冬天，而正式服务将由 2002 年春天开始。以前 Square 曾表示部分针对 PlayOnline 网络的《最终幻想Ⅹ》将放弃网络支持计划，成为一款独立的单机 RPG。

Dreamcast 奔向释迦牟尼的故乡！

据《日本经济新闻》报道，SEGA 公司于 2000 年 12 月在印度开始销售 Dreamcast。去年 11 月 21 日世嘉和印度著名的网络公司 SPA Enterprises(SPA)发表了声明，两者就世嘉的 DC 主机在印度销售缔结了和约，12 月由 SPA 及其分公司在印度开始销售 DC 及其游戏软件。公司打算把 DC 定位于廉价接入互联网的设备。SEGA 预期第一年 DC 将卖出 12 万台，到 2002 年底的销售目标是 100 万台以上。

目前印度由于国家的政策扶持，IT 产业急剧发展，网络知识普及速度很快，个人电脑的价格也比较低廉。1999 年印度软件出口额高达 60 亿美元（而中国只有 6 亿，这大概也是 SEGA 选择印度的原因之一吧……）。另有未经证实的消息称，在世嘉之后索尼也将于今年在印度推出 PS，同时索尼自制的 VAIO 电脑也将进入印度市场。索尼希望 2003 年时可以成为印度电子产品销售品牌前三名。

日本游戏公司年中算帐

《日本经济新闻》目前公布了 2000 年日本 1916 家上市公司的财务中报，世嘉公司以赤字 282 亿日元居上市公司损失第一位，第四名是理光和三菱汽车。世嘉 1999 年的销售额为 1194 亿日元，营业损失 282 亿日元，经常损失 293 亿日元，以 324 亿日元赤字坐收。世嘉母公司 CSK 的 2001 年 3 月期预算出现 120 亿日元赤字，已经连续第 8 次出现赤字，这与世嘉的财务状况有很大关系。

去年 11 月中下旬，日本各游戏厂商纷纷公布中期财政决算。光荣公司发布的 2000 年中期财政决算中，销售额 92 亿日元，较 1999 年同期增加 45%，利润增加 128%，达到 35 亿日元。据悉公司的增收主要原因是 PS2 版游戏软件《决战》以及《真三国无双》的良好销售形势。光荣亦公布了 2001 年 3 月的财政预算，销售额预计 193 亿日元，利润 60 亿日元，达到历史最高记录。

NAMCO 公司 2000 年中期财务报表显示，销售额 636 亿日元，而年度最终赤字将有 21 亿日元。公司营业额的大半居然是在房地产业的收入，ZDNET 更有新闻标题："Namco 已经不是游戏公司了？！"

TECMO 公司中期决算销售额 37 亿 5 千万日元，经常利润 3 亿 3 千万日元以上，较预期有所提高。原因在于 PS 游戏《Dead or Alive 2》以及《怪物农场》在全球的高销量。

CAPCOM 公司从报表结果上看营业额有所增长，但利润反而减少。该公司 2000 年度上半期营业额为 201 亿日元，纯利润为 17 亿日元。CAPCOM 原本预计的收益有 480 亿元，纯利润应有 60 亿日元。

任天堂公司发布的中报显示，销售额 1906 亿日元，经常利润 627 亿日元，纯利润较前一年增长 2.4 倍，为 300 亿日元。

PS2 在欧洲广博好评

欧洲索尼电脑娱乐公司（SCEE）公布了 PS2 在欧洲的销售统计资料。法国在 3 小时内售出 7 万台 PS2，而当初销售 PS 时只有 22000 台。法国于去年 12 月 2 日和 20 日分别追加 25000

新闻报道

台和45000台PS2以充填其在欧洲的市场。美国的16万5千部PS2也全部售出

以下是欧洲PS2游戏软件销售排行：

1. 铁拳Tag Tournament(Namco, SCEE)
2. TimeSplitters (Eidos)
3. SSX (EA)
4. FIFA 2001(EA)
5. 山脊赛车V(Namco, SCEE)
6. Silent Scope(Konami)
7. ISS(Konami)
8. Smuggler's Run(Take Two)
9. [illegible] 2(Midway)
10. [illegible](Activision)

FFⅨ热卖，Square网络堵塞

北美版《最终幻想Ⅸ》(Final FantasyⅨ)终于发售，Square公司在北美PlayOnline网站特别设置FF9网上攻略。因为有太多玩家前来查询资料，导致服务器负荷过重而死机。quare因此紧急关闭PlayOnline网站24小时，以修复损坏的服务器

2000年多媒体大奖公布

由日本通产省和多媒体振兴协会共同主办的“多媒体大奖2000”的颁奖仪式于去年12月7日在日本东京召开。该大奖主要针对为日本电影、音乐、CG等数码科技作出贡献的优秀人才和作品。Square公司的坂口博信获得最高荣誉会长奖。坂口自1987年制作《最终幻想》以来，直到预计今年夏天公映的《最终幻想》电影版，不断创造出视觉效果的奇迹，获奖实为众望所归。游戏软件方面N64的《赛尔达传说之穆修罗的假面》获得Package部门娱乐奖，SCEI的《神奇滑鼠》获得Package部门互动软件奖

世嘉为摩托罗拉开发手机游戏

世嘉公司日前表示，将和美国摩托罗拉公司合作开发下代游戏移动电话。这种新型移动电话将在2001年上半年投放市场，手机内置益智游戏“Borkov”。这种移动电话由摩托罗拉公司下属的iDEN分部制造。据悉，随着世嘉公司为移动电话开发的电子游戏的增多，用户将可以通过互联网下载这些游戏

Square和集英社成立新公司

近日，Square和日本集英社共同发布消息，将在今春成立数码漫画的新公司。公司计划将集英社每周二发售的《周刊少年跳跃》漫画在Square的PlayOnline上每周六有偿推出。新公司的投资Square占30%，集英社占70%。网络漫画将是Square公司PlayOnline的丰富娱乐内容之一。

Wonder Swan Color发售形势良好

Bandai公司的新型携带掌机Wonder Swan Color(WSC)于去年12月9日正式在日本推出，东京电玩街的游戏店前排队抢购的玩家有数百名。引人注目的机能加上Square的《最终幻想》的威力，使当日WSC的销量达30万台。Bandai方面表示，在2000年内将推出60万台，今年3月前WSC的销量将达到120万台。自1999年3月发售WS以来，目前Bandai的掌机（WS+WSC）销量为200万台

欧洲电玩展Etaina 2K召开

由著名欧洲游戏杂志Markt fuer Computer和Videospiele共同主办的欧洲电玩展Etaina 2K(Electronic Entertainment Award 2000)日前在德国柏林召开，在此次大展上，SEGA表现突出，6个奖项中DreamCast的2款游戏榜上有名。最佳格斗游戏是DreamCast的《死或生2》(Dead Or Alive 2)，而最佳音效奖亦被《生化危机：代号维罗尼卡》(Bio Hazard：Code Veronica)获得。

街机宿敌合作挽救市场

据来自日本的最新消息，SEGA和NAMCO将在街机领域开展提携合作。合作计划并非是指两家公司合同开发游戏，而是在双方经营的游乐场所方面。

NAMCO表示从2001年春天开始，该公司旗下游乐场所的街机机台将由SEGA子公司SIS负责配送，并互相为对方的游乐场所提供最流行游戏。两家公司还会考虑避免双方游乐场所的重叠冲突。SEGA与NAMCO拥有的游乐场所规模占日本前两位，双方进行资源共享的合作，是为了应付处于低迷状态的街机市场。SEGA表示考虑到大型电玩业的发展，今后还会邀请类似TAITO等其他厂商共同合作。

《维罗尼卡完全版》再现DC/PS2

为了庆祝《生化危机》系列上市五周年，CAPCOM公司将在DC和PS2主机上同时推出《生化危机：代号维罗尼卡完全版》，上市时间定在今年3月22日。这个新的版本是以1999年2月DC版《生化危机：代号维罗尼卡》为基础强化，增加了一些新的要素，比如反派角色威斯科尔的出场，加入新的对话以及新的事件

Tomy推出语音机器狗

日本托米工业(Tomy)在2000年11月30日发售了会说话的机器狗，价格14800日元。此狗名叫Dogcom，内置800多种电子音和日语，会根据主人的饲养方式改变性格和语言。开始它只会汪汪叫，通过主人的抚育培养它会逐渐“掌握”人类的语言。Dogcom预设了16种性格，包括反抗意识很强的“不良狗”、故做深沉的“隐居狗”和自尊心极强的“少爷狗”等等。由于内置了感应器，它可以对主人的呼唤和抚摩作出摇头摆尾、闭眼皱鼻的反应。机器狗大小140×210×300mm(含尾巴)，重约1kg。详情可参见 http://www.tomy.co.jp/dogcom。

新闻提供/吴波，编辑/AWEI

国内最新游戏上市追踪

上市日期：2001年1月

本期力作：《轩辕剑Ⅲ外传：天之痕》

本栏编辑 RACER



轩辕剑Ⅲ外传：天之痕



游戏类型	角色扮演
出品公司	大宇资讯
上市代理	寰禹软件
系统要求	P200/32MB
游戏容量	3 CD
参考价格	¥69

隋文帝灭了南朝陈国后，结束了数百年的分裂局面，重新统一中国并建立了大隋王朝。然而，陈国遗民痛定思痛，于文帝廿年集结兵马企图复国。隋文帝下令平乱，令人惊讶的是，这支平乱部队竟然只有不到二十人的兵马，如何可以抵抗数万敌兵？更令人惊讶的是，平乱部队的首领是一位身披神秘斗篷，年仅十余岁的少年！他手持轩辕剑，一击之间便将数万敌军化作了飞灰……

十六年后，即隋炀帝执政时期，男主角陈靖仇奉师父陈辅之命去寻找五件上古神器——伏羲琴、神农鼎、崆峒印、昆仑镜、女娲石。原来陈靖仇是陈国帝王之后，当初被曾任陈国大臣的陈辅冒死救出。他们一心复国，但自知不是那位少年的对手，故此希望借助五大神器的力量来灭敌复国……

NBA LIVE2001



游戏类型	运动
出品公司	EA Sports
上市代理	电子艺界
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥50

这款具有绝对优势的NBA官方特许授权的篮球游戏将为玩家带来前所未有的新奇感受。全新的球员反应动作、重新设计的解说以及观众动画都令整个体育馆在游戏中更为真实。玩家还可以通过因特网将“1对1”和“5对5”的比赛搬到网上。

与其前作相比，这款游戏最大的不同就是提供了网上社区功能，玩家不仅可以连网作战，还可以进行自由交流；游戏还提供了增强的GM模式，球员可以像现实社会中那样自由转会，可最多进行3个球队、15个球员的交易；加入了新的过场设计，玩家可以看到球员更加丰富的表情，听到啦啦队的加油声等等；第一次允许玩家完全控制三秒区，玩家还可以与包括魔术师约翰逊、伯德、库西、张伯伦等人同场作战，充分体验与巨人同场竞技的感受。

非常男女



游戏类型	图形MUD
出品公司	魔戒工作室
上市代理	金智塔
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

这是由深圳金智塔公司驻上海的加盟开发小组魔戒工作室开发的一款大型图形MUD游戏，画面以2D为主，人物造型采用Q版。《非常男女》中体现了强烈的生活气息，并集成了部分互联网软件的功能，玩家不仅可以把它当作游戏来玩，还可以把它作为一款网络图形通讯工具来使用。

玩家在游戏中可以扮演诸多来自不同世界的人物，如王子、公主、超人、精灵等，游戏还为每个角色提供了独特剧情，比如超人是为了地球探险而来，公主是因为父亲逼婚而出走等等。游戏以展示现代都市生活为主线，不再是传统角色扮演游戏中的战斗与杀戮。玩家的任务就是利用系统提供的各种功能，去努力寻找自己的知心爱人。千万别忘记哟，她(他)可不再是NPC，而是活生生的人哦！

猴岛小英雄Ⅳ猴岛大逃亡(中文版)



游戏类型	冒险
出品公司	LucasArts
上市代理	电子艺界
系统要求	P200/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	待定

《猴岛小英雄》的回归对冒险游戏爱好者来说绝对是一件值得庆祝的盛事，作为该系列的最新作品，这部《猴岛大逃亡》不但具有卓越的品质，还完美保留了既有风格——卡通和爆笑，当然也少不了高难度的谜题。好在为了减少对玩家的折磨，LucasArts 特意在游戏中加入了一本提示性的书，当玩家对某个谜题失去耐心时，就可以在里面寻求答案。

和前代相比，这款新作最大的进步大概就是画面了，大量的手绘稿和卡通背景赋予了游戏典型的美式卡通风格，而 3D 角色在贴图和渲染方面也有独到之处，可以表现出很多以前 2D 角色无法表现的细节，游戏在音乐和音效方面的表现也令人激赏。可以说，《猴岛大逃亡》不但很好地延续了"猴岛"系列轻松搞笑的既有风格，而且已经进一步将之发扬光大。

地球 2150



游戏类型	3D 即时策略
出品公司	SSI
上市代理	育碧软件
系统要求	PⅡ233/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

《地球 2150》中的人类分裂为三方，他们正努力离开已经很不稳定的蓝色星球——地球，向火星进军，一场争夺战随之就要爆发了。这款游戏结合了《战地 2100》里科技研究的树型结构概念，比如玩家可以在坦克上增加额外的枪管，在侦察直升机上安装武器等。其创新概念是加入了地下作战，在地下隐蔽攻击甚至完成整场战斗都是可能的，但是如果发生了地震的话，对"地下"部队来说则将是一场灭顶之灾。由于地形是全 3D 的，因此在部署部队及堡垒时必须考虑地形的影响；昼夜系统和天气因素也会影响战略部署。游戏提供了 75 个极具挑战性的任务，还有超过 45 段的动态过场，将给玩家提供重要的信息。支持多人模式，通过因特网或局域网，最多支持 8 人同时作战。

玩具军人:一触即发



游戏类型	即时策略
出品公司	3DO
上市代理	第三波
系统要求	P133/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

大家还记得电影《玩具总动员》中的绿色小兵吗？那些勇敢、热诚的玩具兵一定给你留下了非常深刻的印象，现在你也可以来亲自指挥他们作战了。《玩具军人:一触即发》是一款十分特别的战略游戏，玩家将率领绿色阵营，与那些极具侵略性的棕色部队进行对抗。战争中的每一个步骤都必须小心谨慎，任何不经意的人员损失都将对整个任务造成极为重大的影响。除了战役任务外，这款游戏还同时提供单人及多人对战模式。在多人对战模式中，最多可以有 4 个不同的阵营(绿、棕、蓝、黑)参战，而这里提供的游戏模式则又多达 10 种，比如抢旗、攻顶等。游戏中提供了丰富的场景地图，玩家将在湖面、都市、沙漠、莽原等各种地形间与敌人展开一场场恶战。

第 4 世界之梦幻家园



游戏类型	图形 MUD
出品公司	中文之星
上市代理	中文之星
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

《第 4 世界之梦幻家园》是一款虚拟现实生活的大型网络游戏，现在这个名字是刚刚确定下来的，此前一直叫《梦幻家园》。这款游戏场景清新，色调与其他网络游戏有较大的区别，绿色主调显示出盎然生机。游戏的交互性很强，提供给玩家的场地以及生存、生活和工作的选择也更丰富。游戏画面主要以 2D 为主，人物造型颇具卡通风格，活泼可爱，玩家也可根据自己的爱好自行设计角色形象。《第 4 世界》里没有过多的血腥色彩，而是把主要力量集中在了增加游戏的趣味性上，力争营造一种轻松、自由的娱乐环境。除此之外，这款游戏还集成了互联网软件的多种功能，游戏的同时可以进行全方位聊天，与在线玩家互通信息。

三国风云 Ⅱ风云再起



游戏类型	即时策略
出品公司	Poison/华义国际
上市代理	[illegible]
系统要求	P233/64MB
游戏容量	2 CD
参考价格	零售价 ¥48 会员网上预订¥36

这是一款由 Poison 小组历时三年开发制作的即时策略游戏。从画面来看，这款游戏风格极像《帝国时代 Ⅱ》，不过游戏中的士兵身穿中式盔甲，手拿中式武器，看上去要顺眼多了。操作也与《帝国时代 Ⅱ》相似，比较容易上手。制作小组还独具匠心的在这款游戏中加入了视角转换功能，要知道这可是不小的工作量啊！

最为吸引玩家的是，这款游戏引入了武将的概念，在游戏中引入了武将单挑模式；此外还加入了时间概念，更有白天、夜晚之分；游戏中的小兵也不再是体力无限的；晴天、阴天、雨天、下雪、起雾五种天气也会对战况有所影响；这款游戏支持多人模式，可通过华义游戏网、局域网、调制解调器、电缆线四种方式来实现。

飞鹰行动



游戏类型	动作+模拟飞行
出品公司	Take2
上市代理	西山居/金山
系统要求	P200/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥38

20 世纪初，彼得刺杀了父王而成为沙皇。这位年轻的皇帝嗜权至极，他并不满足于仅仅统治自己的王国，于是利用本国发达的钢铁工业及顶尖科学家生产出了可以征服邻国、统治全世界的致命武器。一个个邻国被摧毁，其他尚未被占领的国家终于决定联合起来，拼死反抗。1927 年，盟军组建了一只精英小分队——影子统帅，作为小分队的一员，游戏主角瑞得必须摧毁彼得的残暴计划，拯救世界。于是，在法国间谍 Mortar 和贵夫人 Goggles 的帮助下，瑞得开始执行一系列极其危险的任务。

《飞鹰行动》是一款融合了动作、策略和冒险等诸多元素的游戏，提供第一、第三人称两种视角，并可由玩家完全手动控制以创造自己的视角；支持局域网和互联网多人游戏，最多可达 16 人。

深海争霸

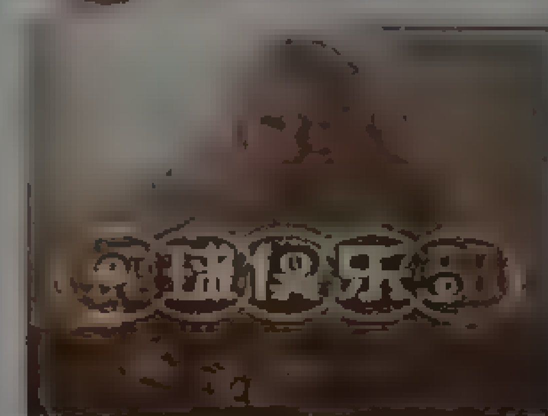


游戏类型	即时策略
出品公司	Ellipse Studios
上市代理	[illegible]
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

公元 2046 年，一颗名为 Clark 的彗星撞向地球。尽管人类竭尽全力想要阻止灾难的发生，但数以万计的彗星碎片仍旧摧毁了地表的所有建筑，并引起地质结构的巨大变化，生存环境遭到完全破坏，人类被迫重新回到了海洋。离家的痛楚尚未消散，战争的阴影即将降临，为了争夺有限的资源，人类的两大派系 White Sharks 和 Black Octopi 以及来自外星的 Silicons 将为各自的生存决一死战！

玩家可以在上述三个派系中任择一个，而且每一方都会带给玩家截然不同的感受。维妙维肖的 3D 效果，1280*1024 的高分辨率，72 种不同的作战单位和建筑，60 层的科技树，奇妙的海底世界，优秀的平衡性，高超的 AI 设计，诡异的战术组合以及出色的连网对战，绝对会让玩家打得过瘾。

桌球俱乐部



游戏类型	运动
出品公司	Bulldog
上市代理	育碧软件
系统要求	P166/16MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

被电脑游戏玩家们推举为最佳桌球游戏的《桌球俱乐部》逼真模拟了包括美式八球、九球、斯诺克等各种类型的桌球运动。这款游戏使用鼠标就可以方便的进行操控，简单明了，十分容易上手。玩家还可以根据自己的爱好或习惯选择不同的球杆和桌面，游戏中迷人的灯影效果以及逼真的烟雾特效也会让玩家仿佛置身于现实中的俱乐部。此外，这款游戏中还特别设计了虚拟聊天室，便于玩家之间互相交流。喜欢桌球运动的玩家一定不要错过这款游戏。

纵横天下：重出江湖

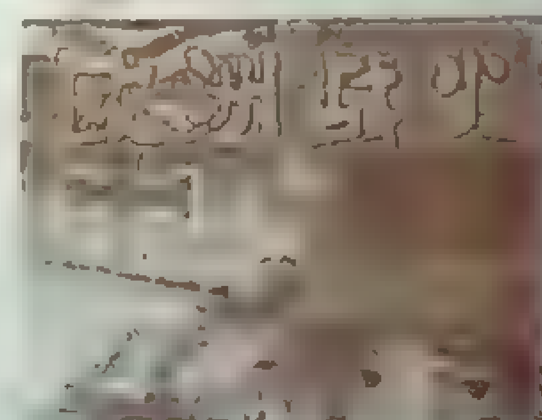


- 游戏类型：图形 MUD
- 出品公司：卓越数码科技
- 上市代理：待定
- 系统要求：P Ⅱ233/64MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：待定

这是一个背景设定为中国古代江湖的网络角色扮演游戏，它定位于追求游戏速度的玩家，完全符合中国的网络现状，制作者的口号是："只要你能连上网，就一定能玩！只要你能玩，速度肯定就不会慢！"

玩家一开始就可以选择自己喜欢的角色，并自由进行各种属性的设定，共有 60 多种 Q 版外形可供选择，从帅哥美女到夜叉铁汉，应有尽有。游戏世界中包括很多著名大城市，如北京、襄阳、长安、大理等，共有约 30 多个城市可供居住，当然还有其他名山大川、武学门派等，场景多达 1700 多个。玩家在游戏中要从普通小孩做起，自由选择在武林中的发展方向，至于是做笑傲江湖的英雄，还是做游戏人间的穷书生，或是成为官府人员，甚至杀人如麻的魔头，一切只在玩家的一念之间。

欧洲战火：东线风云(中文版)



- 游戏类型：策略
- 出品公司：Take2
- 上市代理：世纪雷神
- 系统要求：P166/32MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：¥38

《欧洲战火：东线风云》的定位是在战略要求颇高的《凯撒Ⅲ》和战术要求颇高的《近距离作战》之间。在游戏中，玩家不用每一个任务都亲自完成，可以给部下一个战略命令，让他们也能在战场上建功立业。这款游戏包括了二战期间东线战场美英法同德国法西斯进行的所有重要战役。它画面细腻，爆炸、燃烧等场面的 2D 效果制作得相当逼真，波澜壮阔的战斗场面加上严格的历史考证，都使这款《欧洲战火：东线风云》值得玩家细细把玩

这款游戏是世纪雷神公司继《欧洲战火：西线风云》成功发售后再次推出的姊妹篇。据悉，世纪雷神公司一直致力于战争游戏的代理，明年还将陆续在国内推出《战争艺术》、《战争艺术Ⅱ》、《危机最前线Ⅱ》等多款战争题材游戏。

王权：幻想王国



- 游戏类型：即时策略
- 出品公司：Hasbro
- 上市代理：奥美互动
- 系统要求：P166/32MB
- 游戏容量：2 CD
- 参考价格：¥58

在这款游戏里，玩家可以真正体会到那种君临天下的感觉。玩家的王国是阿丹尼亚大陆众多国家中的一员，这块土地上盛行魔法，居民的生活充实而复杂，同时也充满了危险和动荡，可谓是一个完全的竞技场。玩家将面对挑战、分裂、背叛和侵略，如何才能一统天下呢？这可就需要玩家们下一番苦功了。

这款游戏与其他即时策略游戏有很大的不同，游戏中的每位英雄都具有自己的思维，是不受玩家所控制的，只有用奖励的方法才能让他做事、让军队作战，互动性极强。因此，不仅需要战略，还需要策略，这将大大考验玩家的管理能力。这款风靡欧美，号称新概念即时策略游戏的《王权：幻想王国》一定会给玩家带来全新的感受。

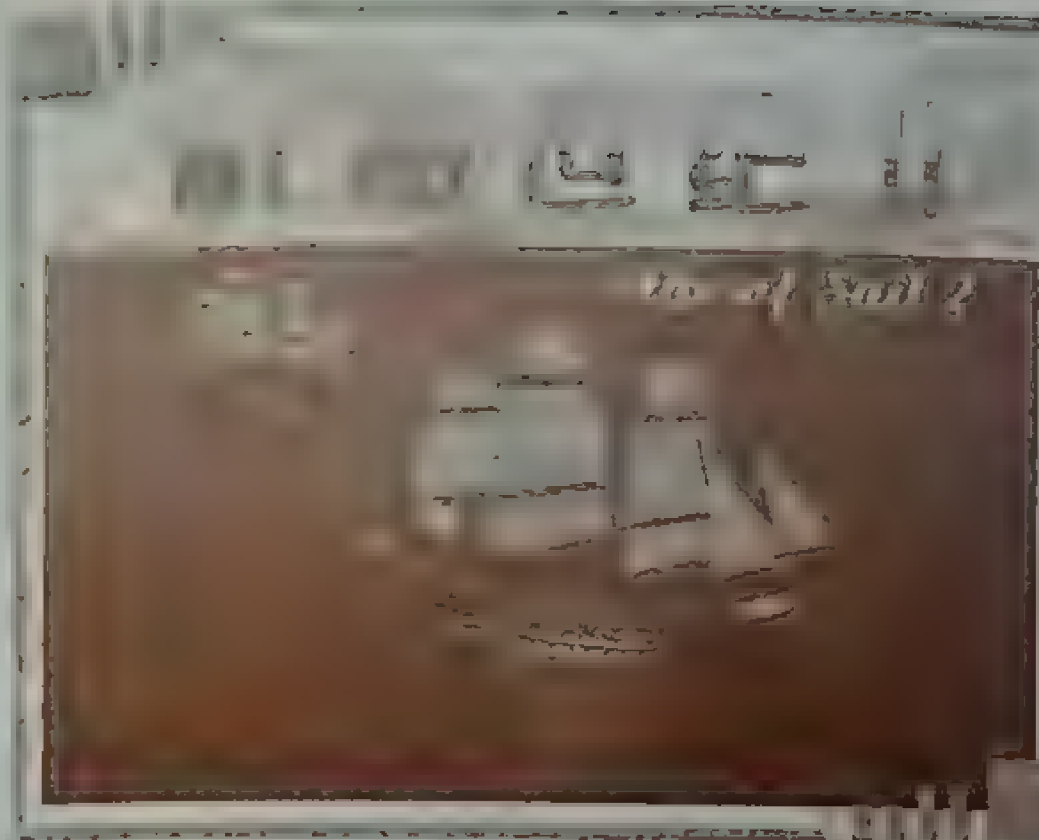
阎王令



- 游戏类型：角色扮演
- 出品公司：大宇科技
- 上市代理：第三波
- 系统要求：P Ⅱ266/32MB
- 游戏容量：2 CD
- 参考价格：待定

先不谈游戏的可玩性如何，据说游戏小组为制作游戏中的地狱场景就下了很大的功夫。据悉，中国的先秦古籍中并没有地狱一说，中土的地狱思想来源于印度佛教。根据汉魏六朝所译的佛经来看，有的说地狱在高山上，有的说是在地下，还有的说在空中。游戏小组将有据可考的部分归纳整理，删除了一些矛盾的说法以及宗教色彩太过浓厚的部分，再加入许多有趣的构思，才真正设计出了一个完整的地狱场景。由此可见他们的认真程度，想来游戏也不会错。

在这款游戏中，玩家可根据个人习惯自由设定人物当前的攻击状态。例如，有人一遇到怪物便主动出击，有人则会专门保护主角，还有谨慎备战的，以及交由电脑自行判断的各种攻击状态。此外，攻击状态还可事先决定，一旦遭遇怪物，每个人的攻击方式可以是法术、近程或远程攻击，玩家将体验到多种组合的丰富变化。



- 游戏名称：Age of Sail 2
- 游戏类型：策略[ST]
- 制作公司：Akella
- 上市日期：2001年1季度
- 期待程度：★★★★

文/今心　编辑/石子

广阔的大海，古老的帆船，繁忙的贸易，激烈的海战……如果用这些语言来形容一款游戏的话，相信不少玩家会立刻联想到光荣公司的"大航海时代"系列。不过，笔者所指的却是由来自俄罗斯的 Akella 游戏工作室制作的策略游戏——《航海世纪Ⅱ》。

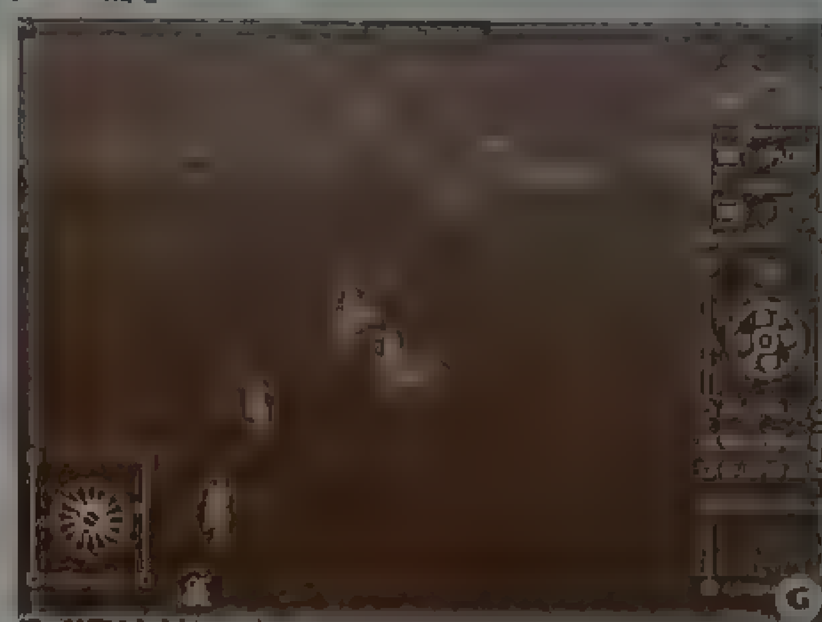
虽然 Akella 只是个名不见经传的游戏工作室，但是目前，他们却承担着两款海上策略游戏的开发工作，除了《航海世纪Ⅱ》之外，还有一款由 Bethesda 公司代理的《海盗》(Sea Dogs)。Akella 希望，借助自己手中不俗的 3D 技术实力以及俄罗斯人独有的艺术创造力，赢得同行和玩家的尊重。因此，他们对待这两款游戏的态度也是一丝不苟的。

《航海世纪Ⅱ》的游戏重点是海上作战，因此风格上与 SSI 公司的"大海战"系列颇为相似，不过，此次参战的船只却是那些古老的帆船。《航海世纪Ⅱ》里的船只均被刻画得细致入微，玩家甚至可以看到甲板上蚂蚁一样忙碌工作的船员，并可从颜色上区分他们的国籍——红色为英国；蓝色代表法国；深绿色则像征着美国。海战中，船只的优劣是首要考虑的因素，游戏共有 13 个级别的船只，从带有 100 门大炮的英军名将纳尔逊在"特拉法加"战役中使用的旗舰"胜利"号，到只有 12 门炮的单桅帆船 Wolverine，应有尽有。同级别的船只之间也存在着许多明显差异，这主要得益于制作组为每种舰只设计的独特而丰富的动画，例如：当船只航行速度或航向发生变化时，船帆和桅杆的位置也会相应改变；船只受损后，舰身的伤痕历历在目，破烂的船帆令人叹为观止。



除了一流的游戏画面，《航海世纪Ⅱ》的游戏方式也颇具吸引力。与传统即时策略游戏类似，游戏中玩家可以点选单一帆船，也可以同时控制多艘舰只，并将它们编成一定的阵形，这也是传统海战中重要的一环。《航海世纪Ⅱ》提供的编队功能可以帮助玩家直接完成阵形的排布。如果玩家有兴趣和足够耐心的话，也可以亲自完成每艘舰只的配置、速度、航线、弹药入镗以及炮口瞄准等等动作，甚至可以处理各种细节事务，如修理、探测等等。不过，这样事无巨细的做法也给游戏带来了问题，那就是庞大的操作命令菜单。好在很多命令都可以通过浮动的窗口菜单完成，这种浮动窗口会自动选择界面中合适的位置出现，而不会干扰玩家的视线。

海战中的另一重要因素是舰只的火炮使用策略。一般来说，旧式海战最基本的进攻方式就是以一侧船舷对准敌人，此时能够用于攻击的火炮数量最多，齐射的火力最猛。此外，在游戏中玩家还可以装填"链弹"(用链条将两枚炮弹连接在一起)，用其打击敌船上的索具极为奏效，索具一断船只的行驶速度会大打折扣，用这种方法可以防止敌人逃逸或甩掉追击。"霰弹"射击时，舰只就象一把大霰弹枪，在近距离内可以同时向多艘敌舰开火，并大量杀伤敌舰的人员。还有一种比较专业的火炮使用方法，就是将一对轻型火炮装在船头和船尾，以消除船只的射击死角，直接打击船头或船尾的敌舰，而无须每次都掉转船身 90 度后再射击。



毫无疑问，相互炮击将是游戏中的主要作战方式，但真正想要取得海战的胜利，玩家就必须在适当的时机，指挥水手们冲上敌舰甲板，杀他个痛快。同时，被俘获的敌舰，也将成为玩家舰队中的一员，追随玩家称霸四海。

为了增加游戏的真实性，制作组还在游戏中引入了天气因素的影响，诸如大雾、雷雨、台风或海啸等等。因此，要想成为一名优秀的海军统帅，除了集中精力对付敌人外，更不能忽视"大海"这个自然界的敌人，否则还没等敌人的炮弹飞过来，你就已经喂鲨鱼了。■



游戏名称：Icewind Dale: heart of winter
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：Black Isle Studios
上市日期：2001年1月
期待程度：★★★★☆

文/Sunhawk　编辑/石子

2000年Interplay和BlackIsle给我们带来了太多的喜悦，上半年玩《冰风谷》，下半年玩《博得之门II》。而2001年又有《无冬之夜》(Neverwinter Night)和《冰风谷II》这两款大作问世，可谓应接不暇。不过，他们并不打算给玩家休息的时间，这不，Interplay又在大张旗鼓地为他们即将问世的《冰风谷》最新资料片《冬之心》(Icewind Dale; heart of winter)做宣传了，该游戏预计将在新年之初与玩家见面

在前代的冒险中，玩家会在Kuldahar遇到一扇打不开的门。这其实是制作者为后续作品埋下的伏笔，这扇门将通向更遥远的北方，同时也是《冬之心》的冒险即将展开的地方。

在北方的某个大湖下面，沉睡着一条被宝剑刺穿了心脏而亡的巨龙。某天，一位青年为了打动女友的芳心，也为了证明自己是真正出色的男子汉，潜下湖底拔走了插在龙心上的宝剑。不料，巨龙的灵魂却因这种幼稚鲁莽的行为而得到了解放，并寄居到野蛮人首领Wylfdeme的体内。为了报复人类，巨龙利用野蛮人首领掀起了一场无谓的战争。玩家此次的任务，就是应一个野蛮人祭司Hjollder的要求，找出制止战争的方法



《冬之心》新增了5个冒险区域，虽然游戏情节与前代相对独立，但《冰风谷》中原有的区域却依然可以自由出入。《冬之心》的故事开始于以伐木为主营的"孤木镇"，它是被遗忘的国度"十镇"中最北端的一个。在这里，玩家将遇到大祭祀Hjollder，并应他的要求帮助"十镇"人民抵御野蛮人的入侵，随后带着化解危机的艰巨任务，玩家将进入"野蛮人营地"和"葬礼之岛"游历一番……至于游戏的另外两个场景，目前还处于资料保密中，也许是想给玩家一个惊喜吧

《冬之心》在前代游戏引擎的基础上，结合《博得之门II》的部分特点进行了改进。游戏全面支持OpenGL技术，虽然官方只承诺游戏支持800x600的分辨率，但在OpenGL的帮助下，游戏实际上最高可达到2048x1536的分辨率！和《博得之门II》一样，《冬之心》允许玩家自由制定暂停条件，同时也可以手动暂停，以便那些习惯回合制战斗的玩家有充裕的时间排兵布阵和下达命令。

游戏仍然使用AD& D第二版规则，同时借鉴了第三版的些许设定。人物的经验值上限从一代的180万提高到了290万，也许最终这个数值还会提高，人物等级甚至有可能达到30级以上。与《博得之门II》类似，《冬之心》刚开始时，玩家的人物就拥有较高的等级（9级），同时也允许玩家将以前在《冰风谷》中使用的人物带到新游戏中。有趣的是，如果玩家还保留着前代游戏存档的话，新游戏会判断玩家是否已经圆满完成了前代的冒险，并根据冒险的完成度，给玩家一些游戏建议或"特别款待"

《冬之心》在人物设定方面做了调整，特别针对吟游诗人（Bard）和德鲁伊教徒（Druid）这两种比较弱小的职业进行了强化。其中，吟游诗人增





加了几首"战斗之歌"，使他们能够为队友带来更多的增强属性和免疫能力；德鲁伊教徒新增了5种二级魔法，并扩大了"变身"范围，甚至可以变成自然界的各种基本"元素"形态。此外，游侠(Paladin)不仅获得了对疾病的免疫力，而且可以在更低的等级下使用牧师魔法；盗贼拥有了"偷袭"(Sneak Attack，与传统的背刺很相似)的特殊技能。

游戏中将出现50到60种新魔法和上百种新装备。如：高等级的魔法箭"莫登卡登"，能够杀伤小范围内所有的敌人；一种七级的防御魔法，将帮助被施法者抵挡住绝大部分的强力攻击；新的德鲁伊魔法"震荡波"，能够同时对付一群敌人，并且具有相当大的杀伤力；最有趣的是一种六级的招魂术类魔法"食魂者"，它不仅能够杀死一定范围内的敌人，还可以把他们变成骷髅兵以供施法者驱使。总体来说，无论是善良、中立还是邪恶阵营的魔法，都得到了调整和平衡。另外，原作中有些特殊类型的武器很难找到具有魔法加强属性的，而在《冬之心》中，这种情况将得到极大的改善，新加入的上百种武器装备，将令玩家有很大的选择余地。

既然有了全新的冒险区域，新品种的怪物自然也少不了。《冬之心》中的新怪物都不是好惹的，例如：一种速度奇快的不死生物——"厉鬼"，它们会如闪电般突然冲到玩家的眼前，根本不给人打开魔法书的时间；另一种不死生物有点像僵尸，虽然速度较慢，但是近身伤害力却极强，与之肉搏跟"找死"无异；最可怕的怪物要数一种名叫"哭泣处女"的亡灵女教士了，她们会施放死亡魔咒，如果玩家的魔法豁免率不高的话，将非常难对付。游戏中怪物的人工智能得到了大幅提高，它们再也不会傻乎乎地呆站在"战争迷雾"里，等着被"火球"一类的大范围爆炸魔法送上西天了。现在，怪物们懂得了一拥而出，穷追猛打的道理。在游戏的最高难度里，制作组甚至尝试使用一种新的AI技术，使这些怪物能够在遭受攻击时召唤隐藏在迷雾里的同伴出来助阵。如此一来，那些喜欢利用游戏AI缺陷战斗的玩家，就需要重新制定作战策略了。



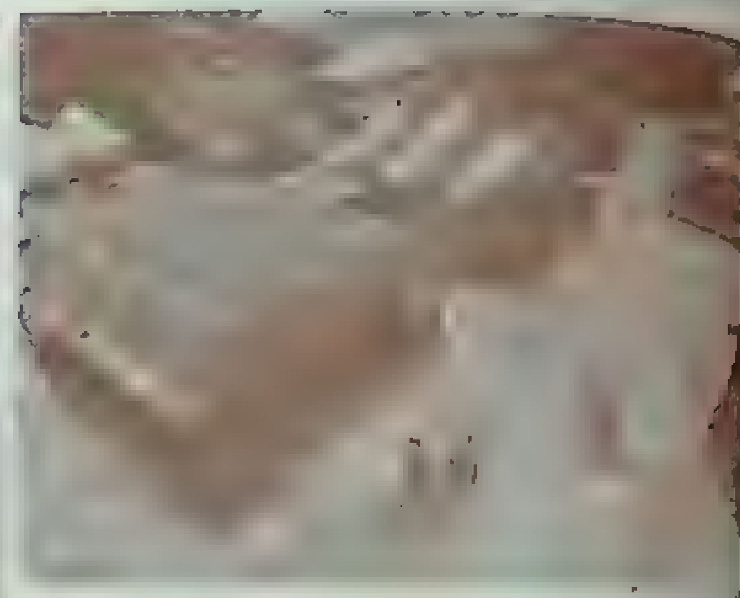
《冬之心》是一款中规中矩的资料片，并未脱离前作而有所创新。但是对于喜欢AD& D背景的RPG迷来说，它是绝对值得期待的作品，至少在《无冬之夜》和《冰风谷II》问世之前，我们可以先用它来解解馋。■



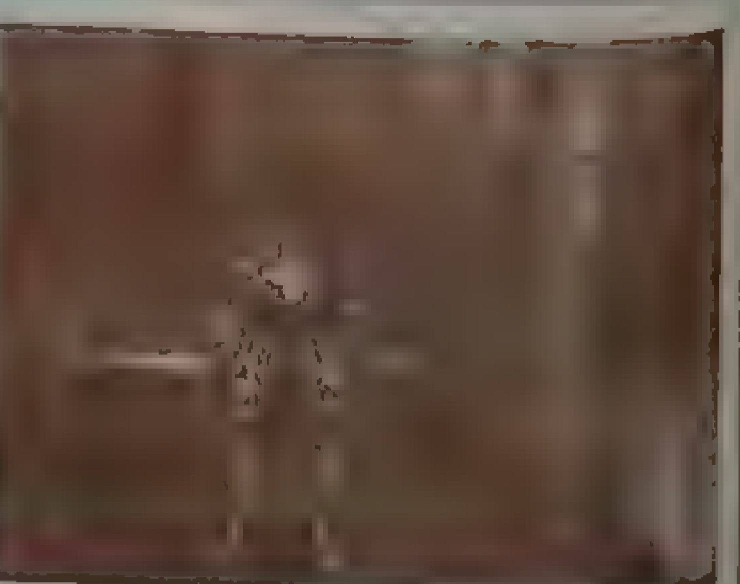


游戏名称：Summoner
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：Volition Incorporated
上市时间：2001年3月14日
期待程度：★★★★

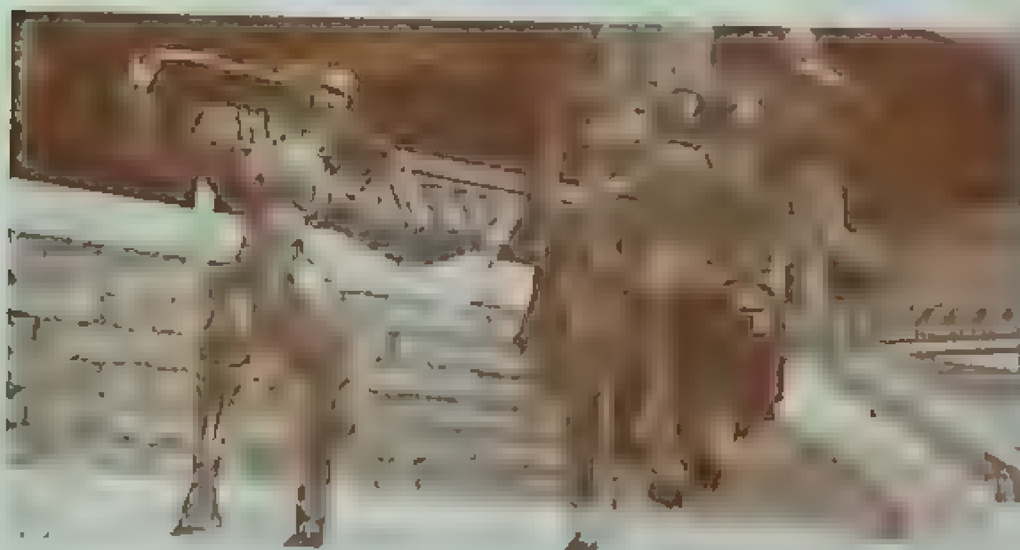
文/HAPIII　编辑/石子





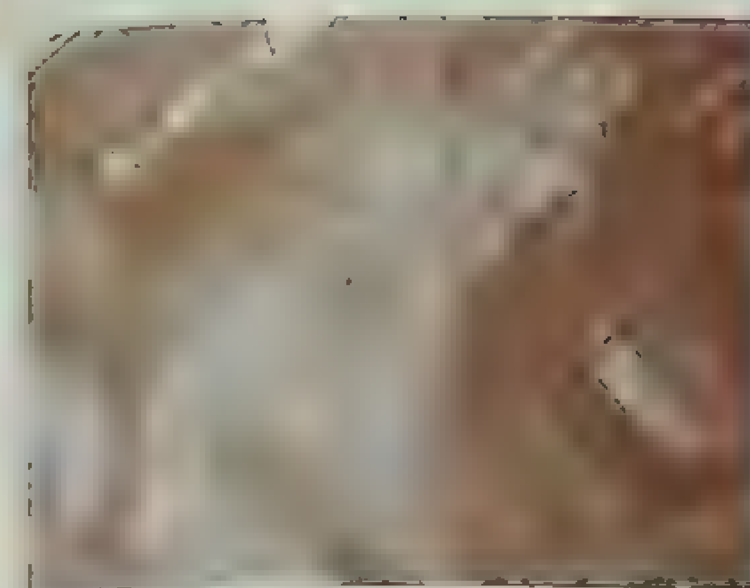


提起 Volition Incorporated 公司，有人会感到陌生，但是如果说到《天旋地转：自由空间》(Descent: Freespace)就没几个不知道的了　在 80 年代末 Parallax 公司靠《天旋地转》(Descent)系列一炮而红，到了 1993 年公司分离成互相独立的两个部门，其中一个就是 Volition Inc。1998 年，Volition Inc 的《天旋地转：自由空间》夺取了年度最佳太空战争模拟游戏的桂冠之后，一部分人继续此系列的开发，另一部分则转向角色扮演游戏的制作工作，这个游戏就是将于 2001 第一季度推出的《召唤者》(Summoner)。



《召唤者》是一个与众不同的 RPG，组队方式类似《博得之门》，而整个游戏架构则采用了第二代的 3D 游戏引擎和远景透视技术。游戏的情节十分繁复，玩家将扮演一位天生具有召唤恶魔之能力的年轻人——约瑟夫，在游戏开始的 5 年前，约瑟夫的召唤力量无意间摧毁了自己的故乡——位于 Medeva 大陆上的 Ciran 城。出于惊恐和对家乡人民的歉疚，约瑟夫逃离故土来到了 Masad 小镇，并且发誓永远也不再使用这种邪恶的能力。游戏一开始，毗邻的 Orenia 大陆派出大批军队来刺杀约瑟夫，因为远古的预言显示说 Orenia 大陆的君主政权将会被一位召唤者所推翻。大难临头的约瑟夫不得不重新开始其流亡的生涯，从欧洲的 Medeva 大陆来到位于亚洲的美丽大陆 Orenian。制作组拒绝透露更多游戏世界的细节，但它显然将涉及古代文明史、发展史和美丽神话。

欧美 RPG 的最大特色就是团队模式，游戏中的玩家伙伴并不象亚洲 RPG 中那样要么只会砍杀，要么爱个没完。在欧美 RPG 中，队员之间会产生友谊，当然也不排除爱情，但是他们的感情更广泛、多样化。而《召唤者》中的队伍成员情况更是复杂，约瑟夫总共可以招募 4 名队员，这些成员追随他的动机五花八门。例如：Jekhar 是一名战士，他是约瑟夫的同乡，来自那个被约瑟夫毁掉的城市，因此他不仅不喜欢约瑟夫，甚至还发誓要报仇；Flece 是一个窃贼，他加入约瑟夫的队伍唯一的原因就是有可能得到报酬；Rosalind 是整个队伍中最优秀的魔法师，他最擅长施放魔法卷轴，他跟着约瑟夫是因为垂涎他的召唤力量……这样的组合看上去似乎有点荒唐，但 Volition 的首席设计师却认为，如此的搭配可以在游戏过程中产生更多的戏剧性场面，不同性格、喜好、信仰的角色之间的互动会更有趣。





约瑟夫的队伍中也会出现被他召唤来的恶魔，目前还不清楚具体的召唤过程，但是制作组公开了游戏中全部 4 种恶魔：闪电恶魔、火焰恶魔、黑暗恶魔和岩石恶魔　游戏中的每一位 NPC 和约瑟夫都会互相影响，从而关系到游戏的发展。比如 Flece 的父亲 Yago 是一位召唤高手，当 Yago 见到约瑟夫后就成了他的良师益友

《召唤者》在战斗方面也仿效《博得之门》，采用即时战斗系统，同时玩家也可以随时暂停游戏来调整每位队员的攻击目标和方式。和大多数 RPG 一样，战斗结束后队员们会得到经验值，升级后可以提升某些技能和属性。队员们的技能特点将按各自的身份而定，比如 Jekhar 会努力提高战斗能力，而 Flece 就会提高偷盗和撬锁的能力。约瑟夫的培养发展方向比较广泛，这完全取决于玩家的喜好。按照标准的技能列表，每名队员在战斗中都有一种特殊的攻击能力。比如，当 Flece 施法使敌人行动缓慢时，Jekhar 就可以从背后用脚踢他们。和普通技能一样，特殊攻击技能也将随着使用次数的增加而不断升级。游戏中有超过 50 种的魔法卷轴，包括闪电、致盲、治愈、复苏、爆裂火墙等等。

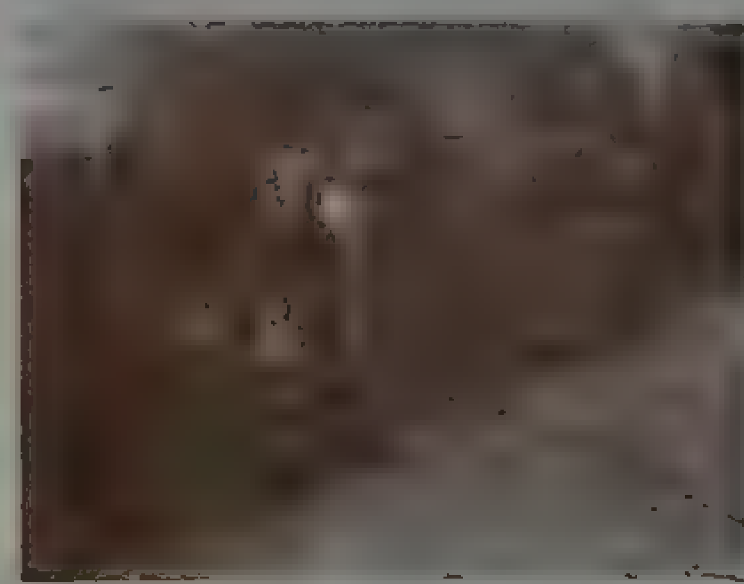
奇妙的画面将把玩家带入 2D 与 3D 相结合的《召唤者》世界，游戏采用的远景透视技术，允许玩家随意调整视角。魔法和召唤术的施行过程借助电影的分镜手法加以表现，并且由与游戏相同的引擎制作而成，与整个游戏过程融合得天衣无缝。角色的运动采用先进的骨骼模拟系统，制作组尽可能地增加多边形的数量，不仅使人物外观更接近真实，也加强了战斗中的动作协调性以及视觉效果。游戏场景颇为宏大，从制作组展示的一个地下陵墓来看，无数的入口、过道和房间，仿佛一个巨大的迷宫。四处是枯骨以及石雕的怪兽，还有三个头的怪蛇……透出阵阵阴森恐怖。城市同样会给人留下深刻印象，大量的建筑明显带有东方色彩，庙宇和神殿则是传统的哥特式风格，每一个地下城和城镇都有自己独特的外观，并且都有着完整的背景故事。



每个游戏都有自己特有的 NPC 命名系统，《召唤者》也不例外，在游戏中玩家绝不会看到传统的妖精、侏儒、精灵、仙女等司空见惯的东西，取而代之以巨大的老鼠、传播瘟疫的鼠类以及各种奇特的怪物……甚至是人与爬虫的杂交品种。目前各种恶魔的命名还没有全部完成，但毋庸置疑，绝对会是标新立异、千奇百怪的。

Volition Inc 公司认为自己有能力开发出一个具有划时代意义的角色扮演游戏，《召唤者》几乎包含了所有热门 RPG 元素，只要组合得巧妙就绝对是一个优秀的作品。虽然在制作人员的配备上略显紧张，这个游戏的开发工作几乎和《自由空间 II》同时进行着，而公司的产品总监却信心十足，他的话也耐人寻味："我们不会把所有的鸡蛋放在同一个篮子里"。■







游戏名称:Anachronox
游戏类型:角色扮演[RP]
制作公司:IonStorm
上市日期:2001 年 3 月
期待程度:★★★★☆

文/木头　编辑/石子

《源毒》是离子风暴公司(IonStorm)继《杀出重围》(Deus Ex)之后的又一部RPG大作,它和《杀出重围》一样有个奇怪名称——"Anachronox"。这是由"Anachronism"(时代错误)和"Noxious"(有毒物质)两个单词捏合而成的,其中的含义影射了整部游戏的主题

谈到《源毒》就不能不说说Tom Hall。资深的游戏玩家对他一定不会陌生,Hall最早在苹果机上就开始推出他的游戏作品了,我们所熟悉的一些经典之作如《德军总部》(Wolfenstein 3D)、《毁灭战士》(Doom)等都是出自此人之手。在2000年里,Hall与离子风暴合作,陆续推出了《大刀》(Daikatana)、《杀出重围》等一些颇有影响的第一人称视角游戏,而《源毒》则是Hall对传统RPG的一种新尝试。"制作主视角射击游戏固然不错,但我已经厌倦了。"Hall对此是这样说的,"我现在对游戏的故事情节和角色设定更感兴趣。"

大约3年前,Hall就开始构思《源毒》的故事框架,并写下了长达460页的设计文案。一年之后,Hall再次对游戏规模进行调整,确定了游戏的主要内容。

《源毒》中的主角是位名叫Sylvester Boots(简称Sly)的私家侦探。他遇上了点



小麻烦,欠了某个神秘人物一大笔钱,而且对方催要得紧,Sly若不尽快还钱就很难过上太平日子。于是,Sly不得不靠当保镖来挣钱还债。他要保护的对象是考古学家Grumpos,此人正努力揭开一个古老文明衰亡之谜,为了获得更多的资料,Grumpos决定去古文明遗址——名为"Anachronox"的地方一探究竟。

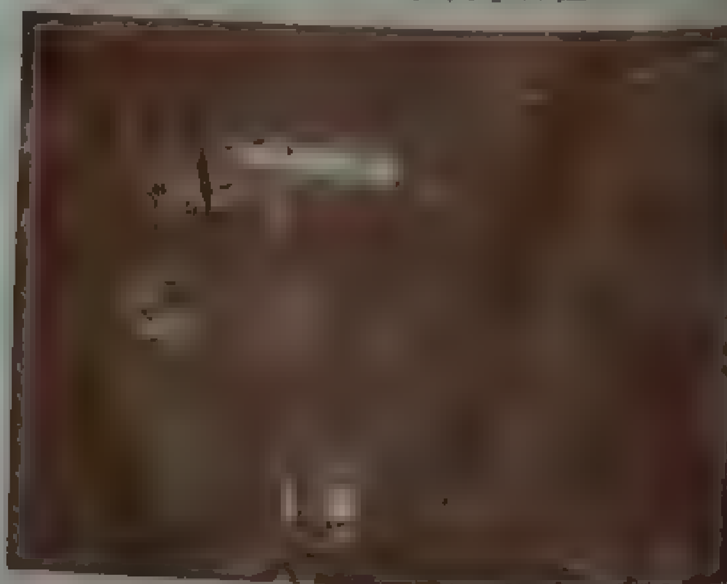
在冒险途中会有一些伙伴加入玩家的队伍,其中包括Sly的老搭档Stiletto Anyway和情绪低落的超级英雄Paco(情绪低落的原因是对自己的能力没有自信)。游戏开始非常简单,故事情节直线发展,但是随着冒险的深入,故事线会越来越开放,玩家需要做出选择的地方也越来越多。游戏中大约有100多处可探索的区域,它们分布在6个不同的星球上。为了推进剧情,有的地方需要不止一次的拜访,每当玩家获得新技能或新物品,都可以到曾经去过的地方试用一下,说不定就会有意外的收获。

游戏中有成堆的任务等着玩家去做,各种各样的物品需要管理,幸运的是,玩家将拥有一台称为"Fatima"的万能PDA(掌上电脑),她可以协助玩家处理那些琐碎事物——记录下玩家的所有谈话、需要完成的任务以及曾经走过的线路等等。除此之外,Fatima还有一个重要用途就是随时分析游戏进程,为玩家提供对未来发展的预测,例如:因某些突发事件导致玩家的同伴离队而去后,Fatima会分析该角色在队伍中的作用,如果他的地位无可替代,而且没有重新加入的可能,Fatima就会建议玩家重读存档,并给出合理建议以避免悲剧再度发生。

为了保持玩家对游戏的兴趣,《源毒》中还提供了许多有趣的小游戏供人消遣,其中有个飞行射击游戏使笔者想起了古老的《绝地大反攻》(Rebel Assault)。SLY和他的伙伴在冒险途中随时会陷入这些小游戏之中,例如在Democratus星球上,那里的居民喜欢通过民意表决来解决问题,小问题还好办,但在危险时刻却往往引来恶果,这次他们面临着一伙移动迅速的机械昆虫的攻击,当居民们还在喋喋不休地争论应该采取何种应对措施的时候,敌人早已大兵压境了,此时只有依靠Sly和他的同伴来拯救这帮极端民主的家伙了。当Sly和敌人遭遇时,便会自动进入飞行小游戏中。在飞行小游戏里,玩家要做的就是消灭敌人和随时更换武器,战机则由电脑代为控制,不过遇到岔路口时还需要玩家做出选择。这些小游戏的构思非常巧妙,与主线游戏衔接得恰到好处,体现了Hall对游戏独特的感悟力。一些小游戏除了在冒险途中遇到外,在Sly的办公室中也可以随时翻出几张磁盘来玩。另外,游戏的正式版中还提供了许多功能强大的游戏开发工具和编辑器,可以让玩家自己编写有趣的小游戏。除此之外,这套工具还可以帮助玩家设计自己的星球,编写支线任务,并把它们加入到主线任务之中。由此看来,《源毒》不仅仅是一部游戏,它更象是一套工具——可以将玩家的思想变成游戏的工具。















游戏另一引人注目的地方是采用了古老的"Quake 2"引擎,制作组当然不会原样照搬,他们对该引擎作了必要的改进,使其支持目前最新的3D效果,32位真彩、APE脚本语言、嘴唇同步系统和丰富的面部表情等等都被加了进来。该引擎最登峰造极的表现是Paco与一个小姑娘之间的"交谈",他始终没有说过一句话,只是用丰富的面部表情来传达意图!

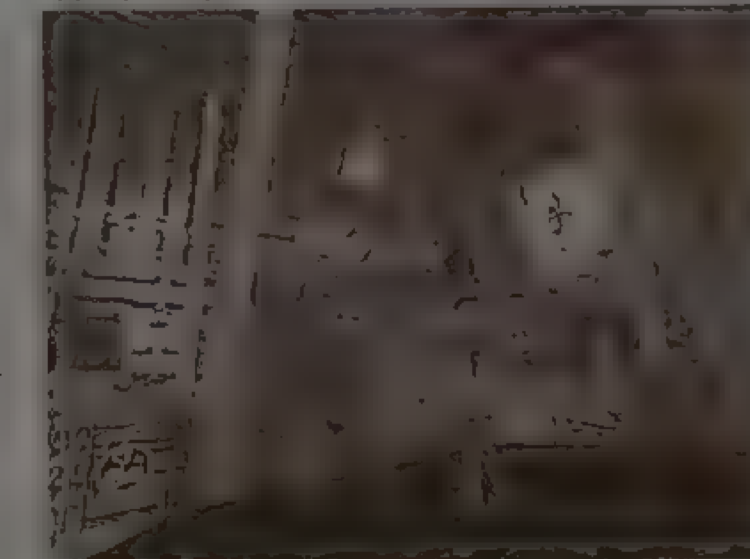
在谈到其他游戏对《源毒》的影响时,Hall提到了两部经典的日本游戏《时空之旅》(Chrono Trigger)和《最终幻想》系列,从某种程度上说《源毒》是这两部游戏的混合体。《源毒》采用了与《最终幻想VII》(Final Fantasy 7)类似的战斗系统,交战的双方一字排开,按次序相互进行攻击。不同的是,《源毒》进入战斗不需要切换场景,所以对手在交战之前就会被发现,而不是《FF7》那种踩地雷方式,这使得玩家在交战之前有充分的时间进行准备。

游戏的经验系统与其它RPG类似,玩家在战斗中增长经验,所得经验可以用来学习新技能,或升级原有技能,不过,某些特殊的技能无法靠升级来提高威力,如:抱怨(Yammer)技能,是Grumpos独有的能力,主要通过引发别人心里的牢骚和不满来获得自己需要的东西;另一种是黑客(Hacking)技能,可以让别人的电脑为自己工作……这些技能的提升,往往是和游戏的故事情节紧密联系在一起的。

毫无疑问,《源毒》绝对称得上是一款怪异的游戏。除了PC版本之外,《源毒》还会推出其他游戏平台的版本,而且很可能是DC版本,因为Hall曾说过:"我非常喜欢DC。"■









游戏名称:Aquarius
游戏类型:即时策略(RTS)
制作公司:Jack In The Box
上市时间:2001年第2季度
期待程度:★★★★☆

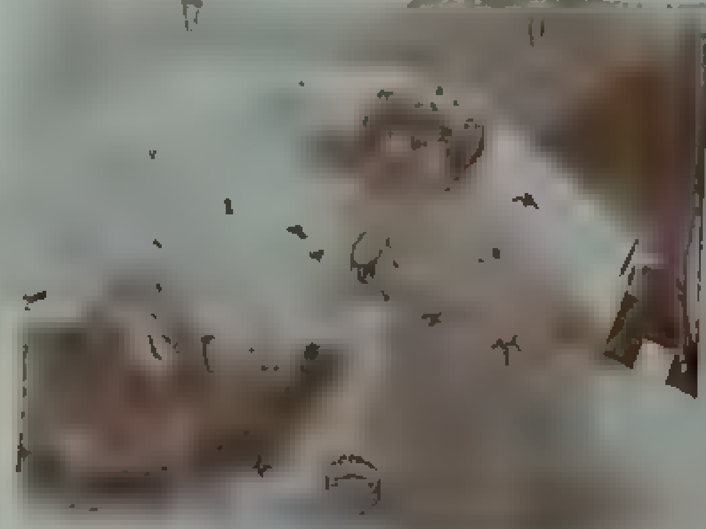
文/木头　编辑/石子



当笔者首次听说《水瓶座》(Aquarius)这款游戏时,还以为又是某个无聊的"c&c"翻版呢。在近几年里,打着RTS旗号而内容平庸的游戏出得太多了,如此下去,恐怕整个RTS阵营也会土崩瓦解了。不过,笔者这次的直觉并不准确,看过《水瓶座》的资料之后,那蕴藏在复杂构架深处的游戏内涵,令笔者为之欣喜而且期待

确切地说,《水瓶座》并非是简单三步曲式(生产—> 进攻—> 毁灭)的RTS游戏,它还融合了许多第一、第三人称动作游戏的成分。由于动作和即时策略是目前最受玩家欢迎的两种游戏类型,因此结合它们的长处制作出一款游戏,无疑是个不错的想法。

《水瓶座》是由Jack in the box computing公司(超级奇怪的名字)设计制作的。这是一家总部位于巴西Porto Alegr的游戏制作公司,他们此前曾推出过一款名为《Guimo》的DOS版游戏,由于该产品是面向欧洲和巴西市场的,所以国内玩家对其知之甚少,而《水瓶座》则是该公司第一款面向北美市场发行的游戏,他们希望能借此打入北美市场,为公司今后的发展创造良好条件。



《水瓶座》的故事背景显得有些老掉牙,未来22世纪,不堪承受工业污染的地球,越发象一个巨大而腐烂发臭的垃圾箱了,人类的居住环境急剧恶化,为了求生,唯一的办法就是逃离地球,寻找新的栖息之所。由于太空飞船的数量相对稀少,只有1%的人类得以逃生,剩下的则只能留下等死。不过,顺利地登上太空飞船并不



意味着可以活下去,因为,人类能否在储备资源消耗殆尽之前找到落脚地,还是个未知数。尽管如此,最终还是有一群幸运儿找到了一个生态环境与地球相似的行星,这里的水资源非常丰富,因而被逃难者命名为"Aquarius"(水瓶座)。然而当逃难者准备在Aquarius上重建人类文明时,星球原住民——邪恶的"Procyons"族,却向人类发起了进攻。

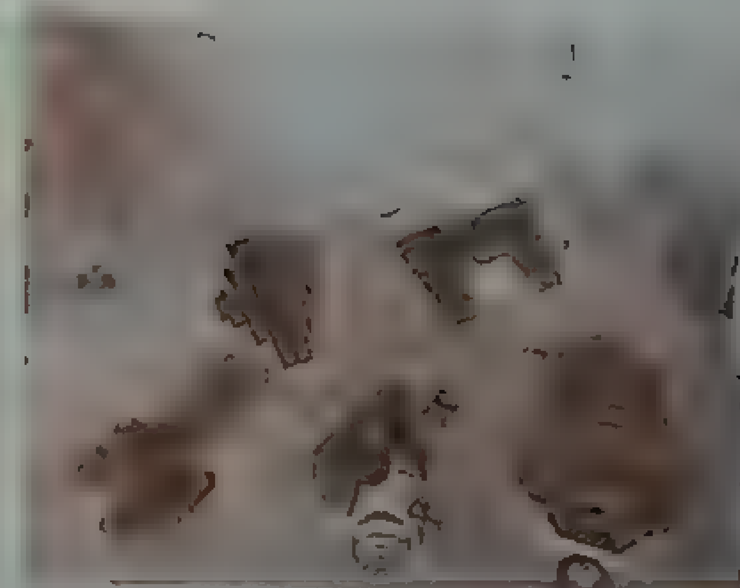
作为这群逃难者的首领,组织一支军队,抵御敌人的进攻,保护同胞的安全是玩家义不容辞的责任。到目前为止,笔者没有看到《水瓶座》和其他RTS游戏有什么不同,一切(包括游戏剧情)都显得似曾相识,"现在有上百种游戏都有这样的开场白,如果我们没有足够把握推陈出新的话,也就不会做这款游戏了。"制作组这样解释道。

《水瓶座》中最吸引人的地方是玩家可以直接控制游戏中的某个作战单元(如机器人、坦克和战斗机等),这时游戏会自动转为第一或第三人称视角(根据玩家喜好)。如果选择第一人称视角,那么游戏就和第一人称射击游戏没什么两样了,这时玩家可以使用各种不同的武器,而且技能属性也可以不断升级,让玩家充分体验到当孤胆英雄的快感;如果选择第三人称视角,最大好处是在游戏中随时可以看到操控单元的动作和状态,当然这种视角的盲区也非常大,不适合激烈的战场环境。

除了可选择不同的游戏视角外,游戏的策略模式也非常特别,玩家只有在这种模式下才能完成任务——不要指望仅仅控制一个单元就可以将敌人打垮(除非是超人)!策略模式下的操控方式



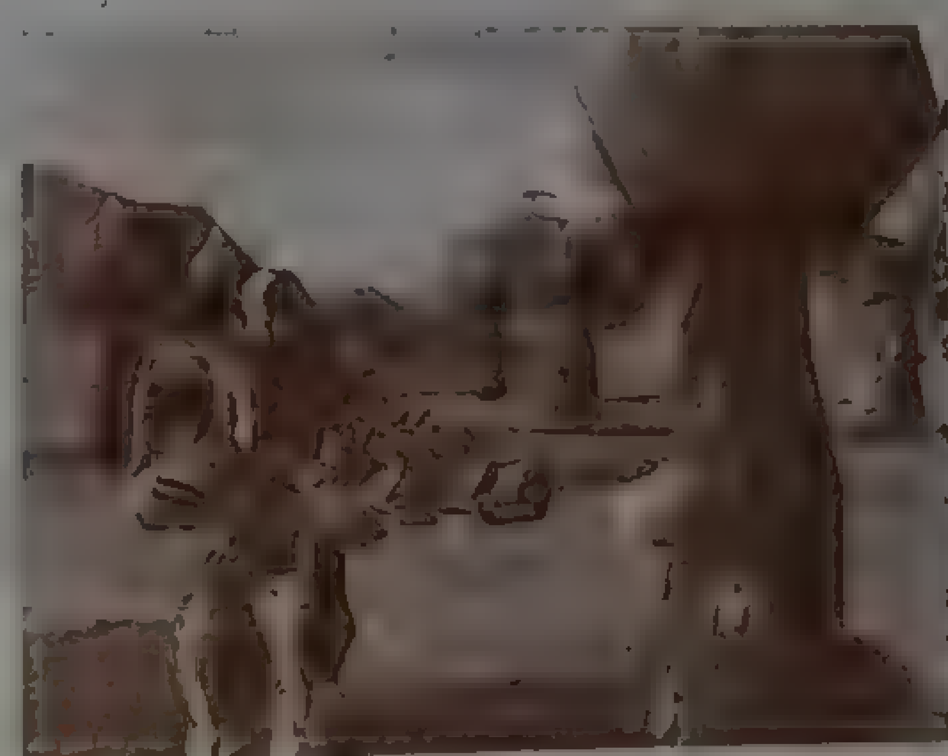






与RTS游戏非常相似,基于全3D的图象引擎,给人的感觉很像《黑暗王朝II》。不过,《水瓶座》可以在不同模式间快速切换,这一点却是《黑暗王朝II》无法比拟的。

在策略模式下的人工智能是《水瓶座》另一富有特色的地方,玩家可以通过选择敌方战争策略(有侵略、保守、血腥和完全疯狂4种)的方式来调节对手的AI值。不同的战争策略,是由不同的功能模块控制的(如侵略模式是由浮点参数控制的),它们对玩家造成的压力也不一样,当敌人"完全疯狂"时,玩家将遭受猛烈的打击,几乎没有喘息的机会,此时想做出有效抵抗是非常困难的,如果你能抵挡住敌人狂风暴雨式的进攻的话,战争实际上就快结束了,因为敌人可能剩不下什么破烂等你去收拾了。除了上面4种战争策略,玩家还可以自己设计新的战争策略,比如让对手变得非常愚蠢,任凭你怎么欺负也不还手,是不是很有意思(编:和白痴玩能有什么意思?)。



《水瓶座》的世界看起来是美丽而危险的,游戏画面采用了高分辨率纹理、动态光源、环境映射等一系列高级3D效果,将不同类型的地域风貌都以最细腻的方式表现出来,北极圈、沙漠地带和各种水面效果颇具动感,绝不会象某些游戏中那样只是一张平淡无奇的白纸。此外,制作组还在游戏的3D引擎中建立了一套完整的物理力学模型,可以精确刻画物体在承受不同外力时的变化情况,其中包括重力、摩擦力、离心力等一些其他3D游戏很少考虑的因素,营造了一个更真实的世界。

真实的世界里当然不能缺少声音,因此各种声音效果在游戏中同样扮演着重要角色。为此,制作组专门录制了一盘背景音乐CD,其中包含了自然界的各种声音,他们所要做的就是将这些声音信息完美地融入游戏之中。

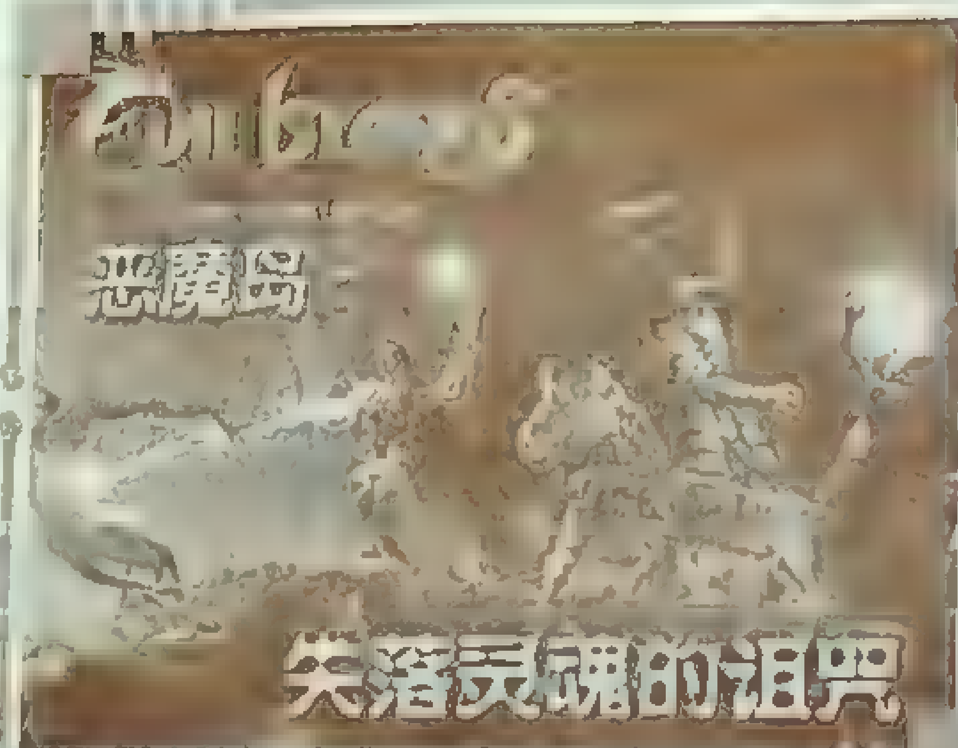
《水瓶座》的多人模式支持局域网和Internet连线对战,并提供了个人、团队等多种作战模式,制作组对游戏的多人模式部分尤为自豪:"游戏的多人模式可能是其中最出色的地方,开放的网络环境允许玩家自由出入,并可根据自己的意愿随时切换游戏方式,当然必要的限制也是有的,如只允许一名玩家进入动作模式等等。"

顺利的话,《水瓶座》正式版将于2001年上半年问世,不过一切都还是变数,说不准制作组还会有新的构思,从而将游戏中的所有单元重新设计,比如:加入第三方种族(这才象RTS游戏)、采用新的技术、增加新的画面效果等等,对此,我们能做的就只有拭目以待了。现在,游戏界已经有太多的"Me Too"类RTS游戏,其中不乏试图融合其它类型游戏成分的"实验品",但最终的效果(特别是销售业绩)都不理想,《水瓶座》是否能抓住《战争地带》(BattleZone)等游戏没能抓住的东西,走出叫好不叫座的怪圈,也是我们最为关心的问题。■









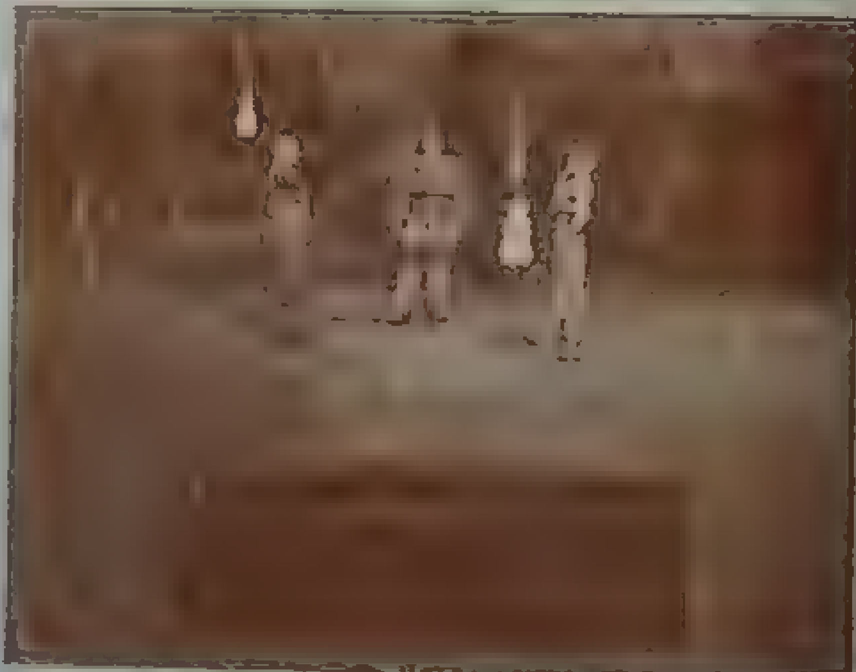
游戏名称：Evil Islands
Curse of the Lost Soul
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：Nival Interactive
上市日期：2001年第一季度
期待程度：★★★★

文/楚玄　编辑/石子

《恶魔岛：失落灵魂的诅咒》（以下简称《恶魔岛》）是一款融合了角色扮演及策略这两大游戏元素的游戏，其细致的全3D画面、另类的游戏设定、不同的RPG系统以及强调策略性的游戏方式……使游戏初露端倪便令笔者艳羡不已。如果拿它和同类游戏相比较的话，笔者可以毫不犹豫地说，《恶魔岛》的游戏引擎凌驾于《创世纪Ⅸ》之上，而游戏内涵则直逼《博德之门Ⅱ》，甚至可以称其为《博德之门Ⅱ》的立体版！

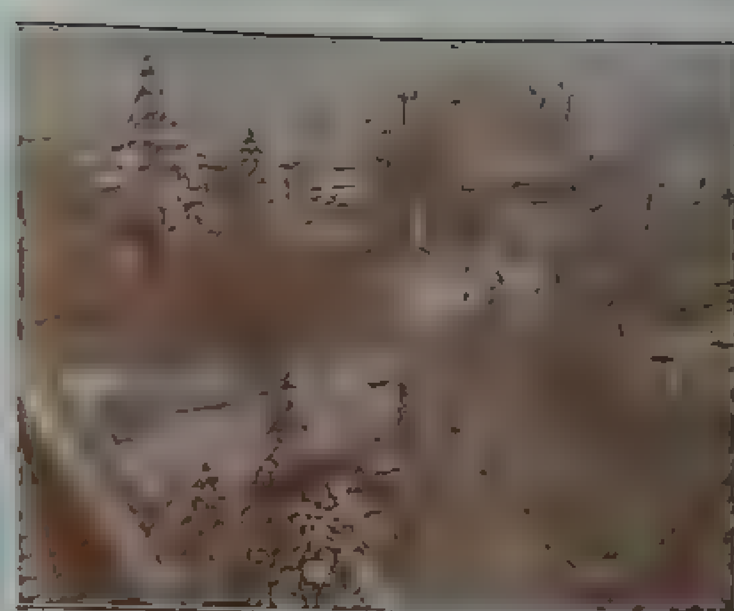
《恶魔岛》的故事发生在一个名为“Gipat”的荒凉土地上，这里充斥着妖精（Goblin）和半兽人（Orc）等危险的生物，因此人烟极其稀少，很多人只是匆匆经过这里而已，而我们的主角更是不属于这里。当主角在Gipat的神庙中苏醒时，惊奇地发现这片土地上的人们均以象牙、石头造武器，野兽皮作防具，过着原始而崇尚魔法和权利的生活。更令主角头疼的是，他对自己的身世一无所知，不知道从何而来也不知该往哪儿去，他有生以来的所有记忆都在苏醒的一瞬间消失无踪了。于是，在这个充满危险的荒岛上，玩家所要做的并不是拯救世界，而是拯救“自己”——帮助主角找回失去的记忆，坚定生活的目标，并且找到返回原来世界的途径。

从游戏画面来看，《恶魔岛》中的一切都是由3D引擎搭建的，连地面也不例外。不过，游戏画面还不能完全体现这个引擎的好处，还是让我们听听制作组是怎么说的吧：“我们对这套引擎非常满意，它的优点在于：第一是拥有声音定位系统。如果玩家拥有一套支持3D环绕的声卡和4.1声道音箱的话，那么就可以在游戏中听到来自各个方向上的声音，并且可以根据声音的走向判断出敌人的位置和移动范围。第二点则是走路留下的动态图象捕捉技术。游戏中有很多场景是雪地与沙地，任何从这里经过的生物都会留下明显的脚印，根据这些脚印，玩家便可轻松判别出走在前面的家伙是人是鬼了。由此也可以进一步作出决策，或巧妙地避开敌人，避免不必要的冲突，或跟踪敌人寻觅到他们的藏身处。同时，游戏中的许多关卡都需要玩家借此来完成任务。”怎么样，这两种设定是不是非常“酷”啊？！



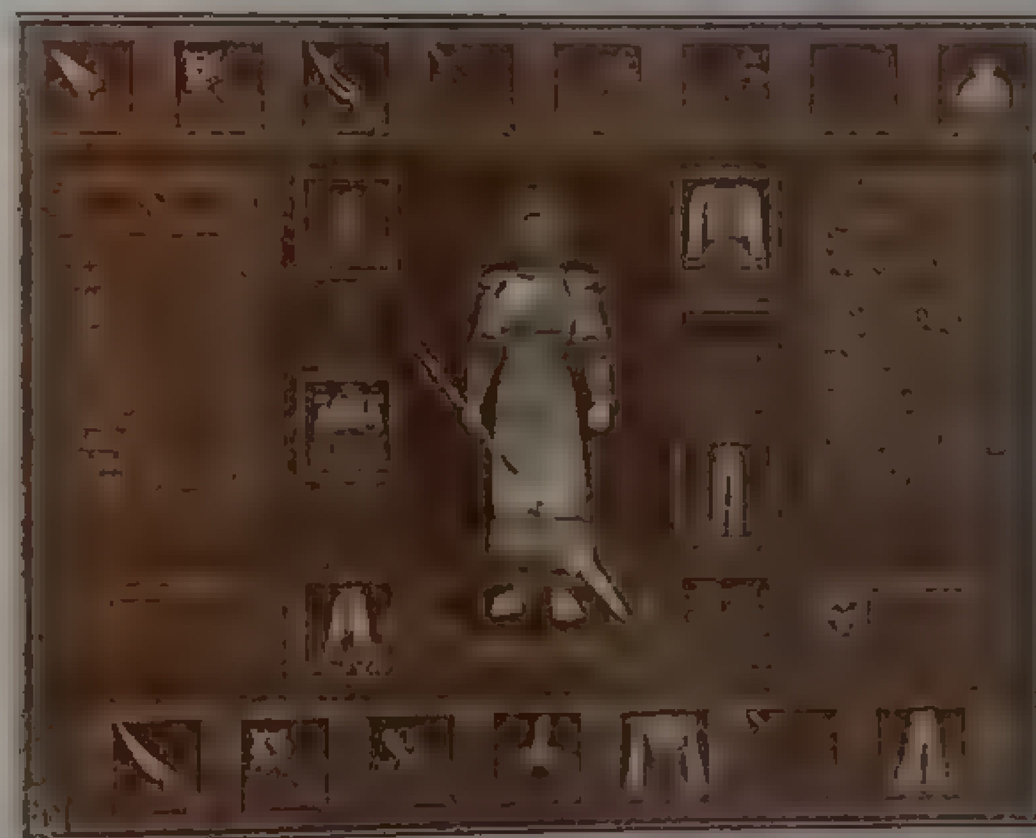
别急，更酷的还在后面呢！游戏中的怪物共有50种基本类型，细分之下数量将超过300种之多，其中包括盗贼、蝙蝠、狼、野猪、魔法师、丧尸等等。这些怪物的威力与属性均有一定的差异，为了更直观地显示出差距，制作组专门为角色设计了独特的行为表现，例如：巨人在行动时会使大地震动、飞龙经过沙地时会掀起阵阵黄沙等等。《恶魔岛》中的战斗是即时进行的，不过也可以如《博得之门Ⅱ》那样暂停游戏以便下达指令。根据AD&D规则设定的游戏细节，非常繁杂。玩家在进攻时，可以只攻击对方的某个部位，降低敌人的某种能力属性，如：攻击脚部会降低敌人的行动能力；而攻击手臂则会令敌人的攻击速度减慢。在使用武器装备上，除了外貌上的改变之外，也将对自身的属性有影响，例如：穿着皮革防具将难以抵挡刺击；而穿着金属防具，则会对闪电魔法没有办法防御（因为铁会导电）。







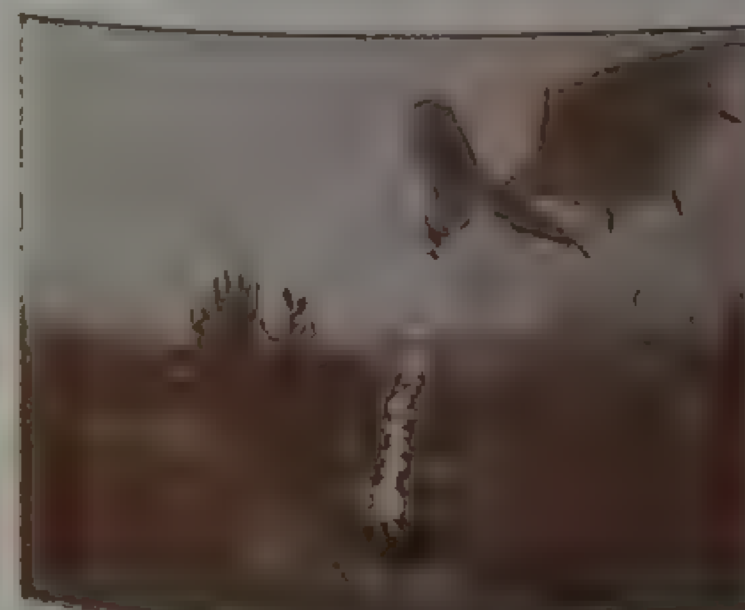
与传统RPG不同的是，《恶魔岛》中的NPC没有种族之分，所有角色的初期属性和能力都非常近似，除了3个基本属性（体力strength、灵巧度Dexterity、智慧Intelligence）外，其他数值都很接近。不过，随着角色技能发展方向的不同，他们将逐渐形成自己的性格取向和特殊才能。

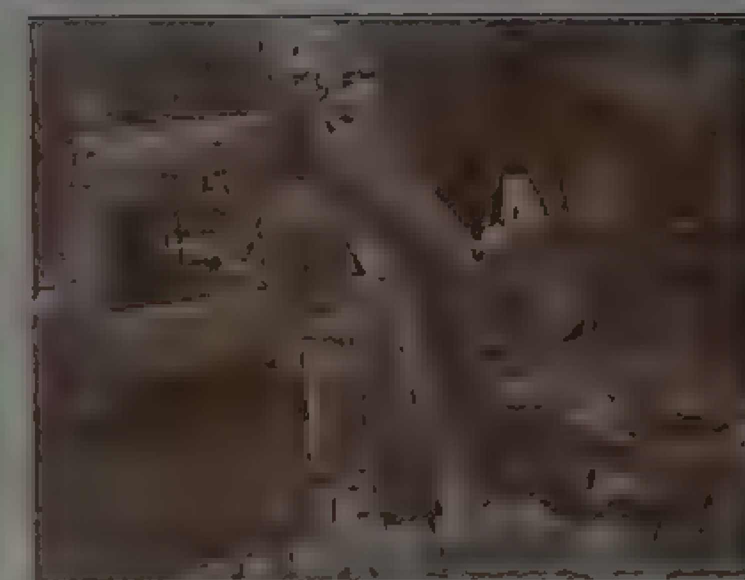


《恶魔岛》的法术系统堪称一绝。除了使用游戏提供的基本魔法之外，玩家还可以将不同等级不同属性的魔法融合在一起，调配出更强更猛的法术来。当魔法等级提升后，其施放效果也将变得更加宏大，画面表现绝对不同凡响。除此之外，游戏中的法术还可以附着在武器与防具上（这可比《暗黑Ⅱ》里靠镶嵌宝石来增加物品附加属性那招，要方便自由得多了），被施法的武器将具有特殊的魔法攻击力，而防具则会提升对该系魔法的防御力。另一个值得称赞的地方就是物品的拆分组合功能，当玩家得到某件物品后，便可以使用分析和组合技能将它分解成一张物品设计图以及部分基本材料，而当玩家获得了更高级的设计图和材料之后，就可以根据设计图将这些材料重新组合，打造成新的物品，技术熟练的玩家甚至可以制造出非常“酷”的超级装备或武器来，如超级火焰之剑或闪电之剑都可以如此得到。看着自己亲手打造的超武，在战斗时放出绚丽的光芒，有谁能够不激动呢！

《恶魔岛》中的主角设定也与同类游戏有很大区别。因为是莫名其妙来到这个世界的，所以他根本就没有当“救世主”的觉悟，仅仅是为了寻找回家的办法和听说当“救世主”会得到好处，才勉强一试的。因此，他被设定为不喜欢战斗的人，而玩家也就无法像在传统RPG中那样，狂杀怪物涨经验值了。游戏中每一个关卡任务都有很详细的说明，将告诉玩家在任务目标完成前要做什么事情，是非常体贴的设计。大部分的任务几乎都可以不靠战斗来完成，当然，玩家若想过把魔法师的瘾也未尝不可，至于最终是选择“秘密潜入”还是“直捣黄龙”就全凭玩家意愿了。除此之外，每个任务关卡都有不同的解决办法，也令玩家在游戏中体验到了解谜的乐趣。

究竟主角在恶魔之岛上会有什么样的奇遇呢？他会遭遇怎样的命运，最后能否能安全回到自己的家园？这一切一切的谜题就等着玩家来解决了。单从上述游戏特点来看，独特的细节设定，有趣的道具组合系统以及表现出色的3D引擎，已经很吸引人了，再加上个性化的人物、多种游戏方式以及支持最多6人联网的多人游戏模式，相信这款游戏绝对是值得期待的作品。■

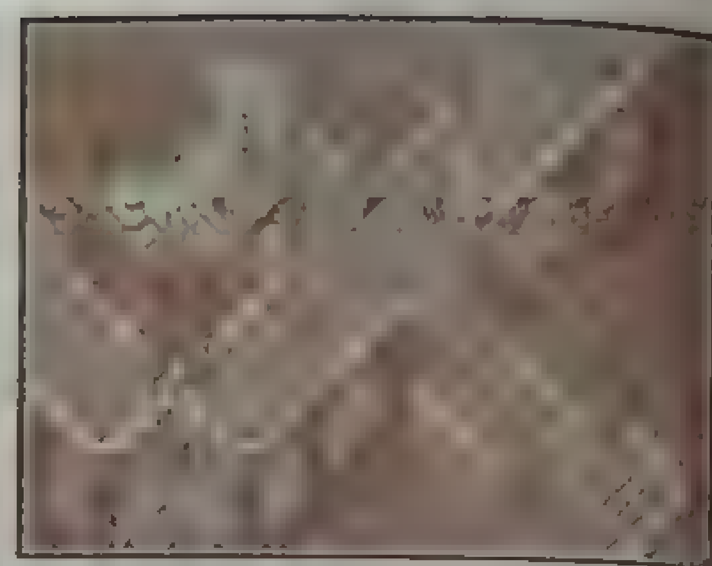






游戏名称：Ultima Online: Third Dawn
游戏类型：网络角色扮演[RP]
制作发行：Origin Systems/EA
发行日期：2001 年第 1 季度
期待程度：★★★★

文/游园　编辑/石子



"网络创世纪"系列作为一款出色的网络冒险 RPG，以其丰富的角色设定、复杂的游戏构架及其庞大的地图，在网络游戏领域中始终占据着显著地位。该系列最早的一款作品发行于 1997 年，接着发行的两款续作弥补了前代的很多不足，使其进一步成为玩家青睐的网络 RPG。这两款续作分别是 1998 年发行的《网络创世纪：第二纪》(Ultima Online: The Second Age)，在这款游戏中新增加了很多生物，并且改进了操作界面。另一款是 2000 年 6 月推出的《网络创世纪：复兴》(Ultima Online: Renaissance)，再次将大不列颠王国的版图扩张了一倍多，此外还将原先的 UO 世界分隔成两个独立的区域"Trammel"和"Felucca"，并规定只有在"Trammel"中才允许玩家互相 PK，而"Felucca"绝对不允许 PK，同时明确了 PK 的前提——必须在双方都认可的情况下方可进行。





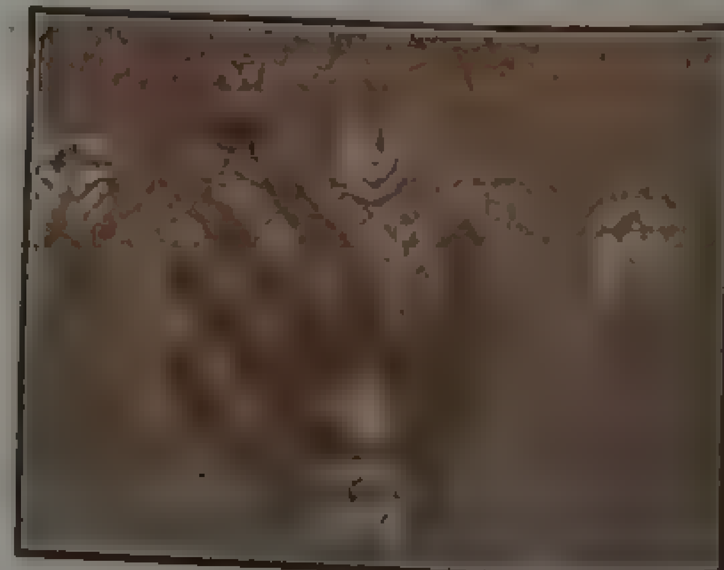
现在，"网络创世纪"的第二辑正在火热制作中，而第一辑的最新篇章《第三次黎明》也已进入上市前的调试阶段。下面就让我们先来看看这款即将问世的游戏与前几代有何不同吧。

制作公司声称，《第三次黎明》将拥有全新的 3D 图像表现，但是从游戏截图中却看不大出来，不知是吹嘘还是确有改变。其次是游戏将出现 200 种新怪物类型和游戏角色，还有 700 多种人物属性特点组合。玩家可以随意选择游戏的方式，甚至游戏的画面和其他设定也可以由玩家自己来决定。

在《第三次黎明》中，将出现一个全新的世界——Ilshenaur 大陆，它比《第二纪》中的世界要大 25%，在此大陆上看不到房屋，原因有两个，一是因为房屋画面的处理会影响整个服务器的运行，二是因为制作组希望玩家能在这个全新的世界里成为冒险家——想回村休养是不可能的，在这里你只有探索，战斗，再探索，再战斗！这块大陆上将出现 13 种全新的怪物，玩家可使用的新武器新装备也不少。在操作界面上，制作组重新进行了设计，最明显的变化就是简化了的人物属性视窗以及新增加的魔法快捷栏。另外，制作组为玩家提供了一个很小的编辑工具，玩家可以用它对自己所使用的魔法效果进行特效处理。

《第三次黎明》中，角色及各种生物形态的细节描写更加复杂而多样化，物品装备的静态外观也比较讲究。新加入的 3D 光影效果，特别是引入静态而光源之后，各种物品纹理及明暗投影，比原来纯 2D 环境要真实得多了。预计等到《网络创世纪 II》问世时，游戏将最终实现全 3D 画面，不过，现在还不行

整体上看，虽然《第三次黎明》依然未达到尽善尽美，但它始终是向好的方面发展的，而且制作组的设计思路也很明确，就是不断为游戏增加新的内容，改善游戏环境，剔除 BUG，从而吸引越来越多的玩家加盟这个伟大的"网络创世纪"的行列。■



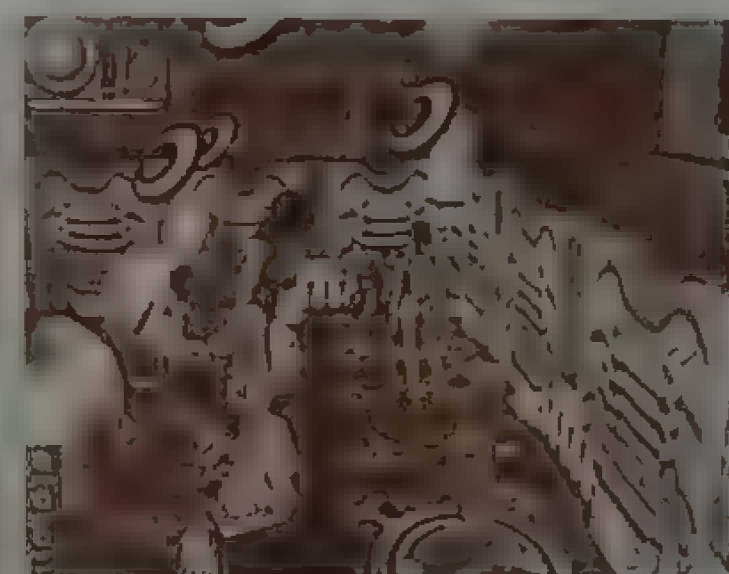


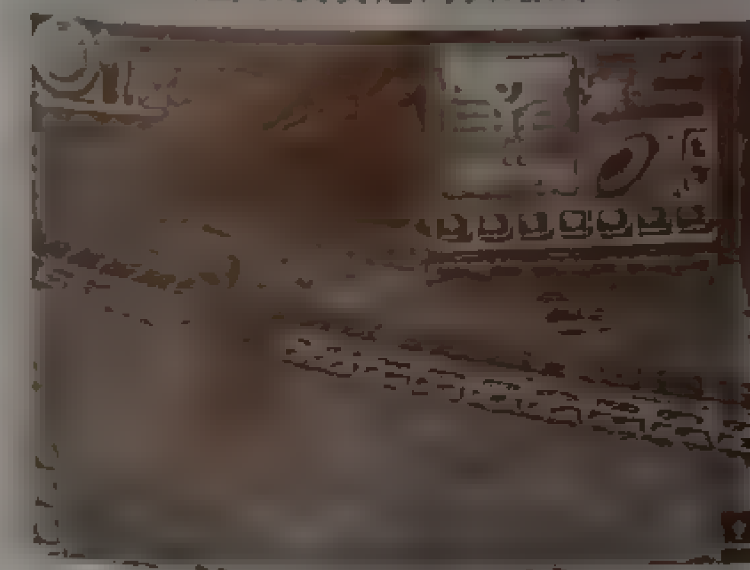
游戏名称：Startopia
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Mucky Foot
上市日期：2001 年 2 月
期待程度：★★★★

文/游园　编辑/石子

管理太空站并不是一件简单的工作，它需要管理者具有丰富的经验，付出艰辛的劳动，才能得到最大的收益。作为一个模拟经营类游戏，《梦幻太空站》对玩家的要求非常严格，玩家将接受各种常人难以想象的挑战、和形形色色的外星人打交道、充分满足顾客和太空站工作人员的各种要求……这些琐碎麻烦的事务足以使一个正常人很快疯掉。不过，喜爱经营模拟游戏的玩家也一定会很快爱上这款游戏。色彩斑斓的画面、方便简洁的操控，可爱多变的人物形象以及先进的高新技术，都令人为之耳目一新。

《梦幻太空站》的环境设定充满了新奇和幻想，漂浮在深邃宇宙中的太空站被巨大的环形保护罩所包围，上下共分 3 层，每层 16 个区域。最上层是青山绿水交融的自然生态圈，并拥有海滩、雪山等各种各样的地形地貌；中间为繁华喧嚣的休闲娱乐场所和设施完备的高科技生活区，是各类游戏角色活动的地方；下层则是由工厂、实验室以及货运码头组成的庞大工业区……玩家将通过一个自由移动的小型悬浮摄象机跟踪拍摄太空站内的运作情况，事实上，这种观察角度更象是在玩传统的第一人称游戏。



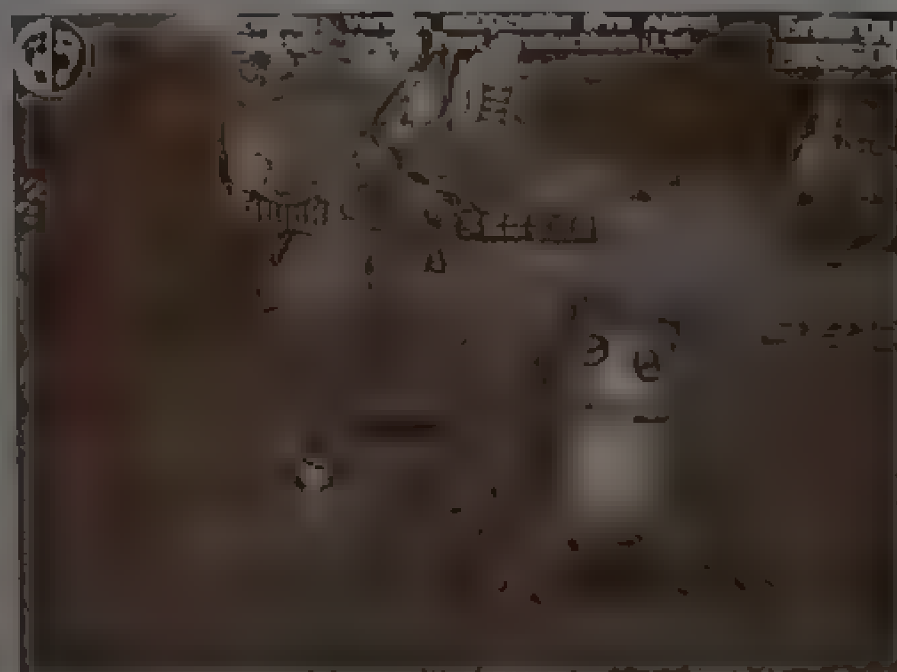


游戏中的人物形象可谓栩栩如生，千奇百怪的滑稽造型令人捧腹，太空站里的居民共分 9 个种族，其中 Salt Hogs 是比较低级的生物，只能作为太空站的看门人；Sirens 是建筑工人，它们以自己的劳动为大家创造幸福和快乐的环境……《梦幻太空站》中的每个种族都有各自独特的性格特点，玩家必须想办法使它们保持快乐轻松的心情，从而能健康正常的生活和工作。同时，身为管理者的玩家也需要招募一些雇员，维护太空站的基本运作和生产活动，招募的工作非常简单，只要用鼠标在人群里点几下，就会有新雇员上门报到了。除此之外，太空站还时常接待外星系的访客，如果玩家的太空站管理得法，他们很可能会留在这里而乐不思蜀了。

游戏操作界面简洁美观，从视角转换到修建房屋，从人物行动到相互交流，只要一"鼠"在手便可控制全局。建筑物的安置工作，就象搭起一道墙壁那样简单，玩家可以在建筑物上添加很多扇门，并且在新建筑物中根据需要增加自己个性化的设置。机器人会代替玩家做具体建造的工作，只要给它们分派任务，它们就会不停地辛勤劳作。

游戏中有多种多样的建筑物，数量很可观，从简单的太空人停泊码头到豪华的旅店。建筑物的多样化使得每个种族的人都能生活美满，当然，特定建筑要比普通建筑物更受欢迎。为了更好的生活，太空站的居民还需要从事一些自己喜欢的工作，以便赚更多的钱来花消。对于玩家来说，轻重工业与娱乐业的平衡发展是非常关键的问题，工业的发展需要更多劳动力，而人口的增加则会导致更多娱乐上的需求，另外还要考虑居民的温饱问题，平衡这样一个多样化的社会，细心顾及每个种族的要求和发展科技的多样化，实在是个艰巨的任务啊！

《梦幻太空站》除了单人游戏模式外，还有多人连线模式和人机竞争模式。多人连线模式下，允许玩家进行 4 人的连线对战，除了竞争同一太空站的管理权之外，也可以分别管理不同的太空站，发展上论短长。除了明争暗斗外，玩家也可以联合起来共同发展生产和科技。■





游戏名称:Kohan
游戏类型:策略[ST]
制作公司:Strategy First
上市日期:2001 年第 1 季度
期待程度:★★★★

文/徐罡　编辑/石子

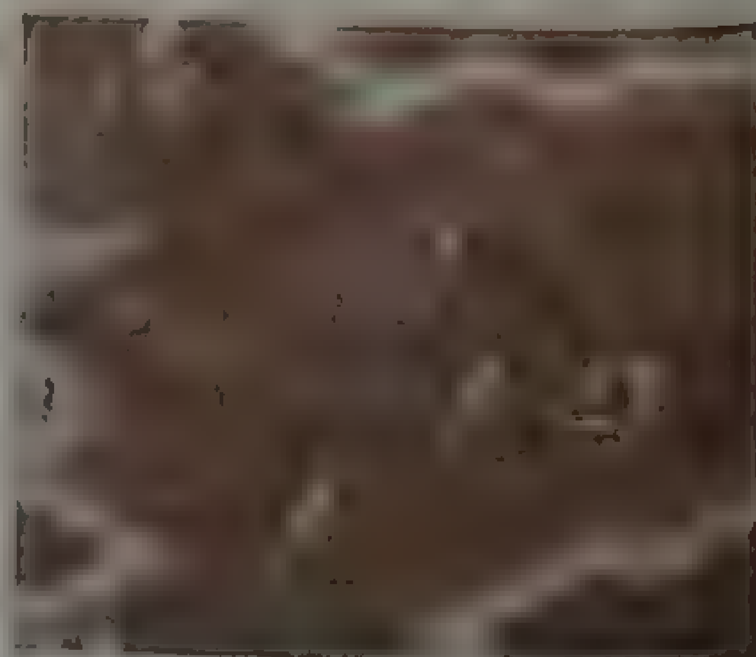
“当流失的记忆将你从懵懂中唤醒的时候，你那平淡乏味的生活便随之笼罩上了一层阴影。命运的转轮又回到了这一天，一切发生得是那么突然，仿佛还在梦中，那远古时代的恶魔又再次出现，转眼将世间的一切化为灰烬。不过，对此你未曾感到一丝一毫的恐惧，因为你知道，千百年来，自己始终是这恶魔的克星，在一次次的轮回中，你都将与之战斗到底，因为你有不死之躯，因为你的名字叫——可汗(Kohan)！”以上便是由Strategy First公司制作的最新策略游戏《可汗》的故事背景。



1999年，由Strategy First制作的《圣战群英传》(Disciples)刚一问世，便爬上了“尖端100”的榜单，着实令人吃惊不小。不过，这款游戏在国内的成绩却不佳，许多玩家对它没有什么印象。此次，Strategy First希望《可汗》能够全面超越《圣战群英传》，得到广大玩家的认可。

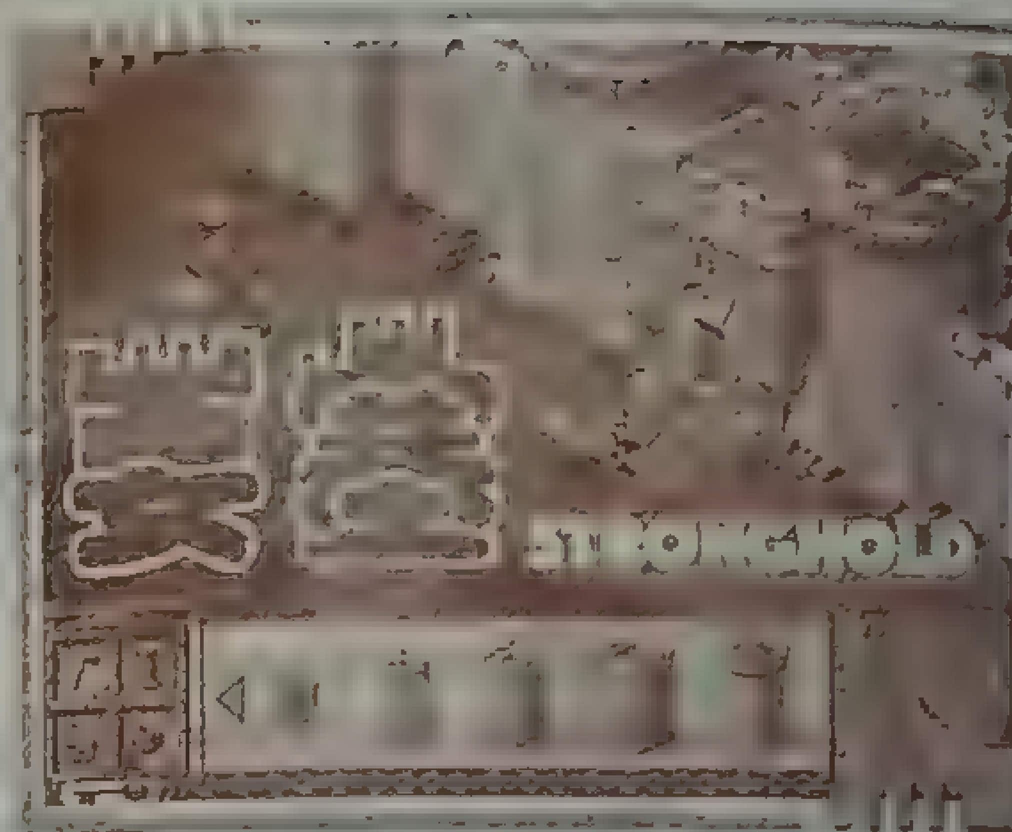
原本“可汗”一词是古代君王的称谓，但在游戏中却变成了拥有不死之躯的英雄的代名词。游戏中，玩家将成为众可汗中的一个，并率领自己的军队向黑暗势力挑战，从而彻底解救这个世界，使它重新恢复和平与光明。

《可汗》的游戏方式与传统即时策略游戏非常相似，玩家必须依靠各兵种的密切配合才能赢得胜利。玩家控制的军队可以分成3大部分——4个前线作战单位，2个后援团以及1个首领。前线作战兵种包括：步兵，骑兵和弓箭手；后援团则有僧侣、法师以及[illegible]；而首领除了由可汗担任外，也可以由游戏特别指定。游戏中，每个可汗都有其特殊的能力，例如：有的对某些特定敌人有额外杀伤力；有的可以为兵士净化心灵，提高士气；甚至有的还拥有强大的魔法攻击力。相对普通兵士来说，可汗是最厉害的角色了，他们在沙场上战败后并不会魂归黄土，而是流落荒野或归顺敌军，通过特定的支付手段，玩家还可以把他们重新招募回来。



游戏的战术策略不难掌握，关键在于作战兵种和后援团的配合上，而对大批的敌军最实用的战术是：步兵上前拦截，骑兵从后面包抄，弓箭手则躲在步兵身后做长距离攻击，后方则由僧侣和法师轮流为战士提升士气或某项能力。另外游戏中还有类似行营的设定，士兵可以在此休整并得到医治。玩家可以在占领的城市中招募士兵，新兵素质的高低则取决于该城市的规模和科技程度。大多数的城市在开始时都是中立的，只是敌军的攻击让他们改变了外交政策。如果是与玩家联盟的城市，会主动派出一支民兵队伍支援玩家作战，不过他们的能力却很有限，往往瞬间就被敌军吞没了，唯一可取的是，这些民兵队伍会源源不断地得到补充，前面的一批倒下去，后面就会再送上一批来。

《可汗》最多可支持8个人联机对战，但是一些战役关卡，则需要玩家独立完成，例如：揭开可汗的身世之谜，或协助可汗点亮世界的光明之源等等。■



游戏名称:Stronghold
游戏类型:策略[ST]
制作公司:FireFly Studio
上市日期:2001 年 9 月
期待程度:★★★★

文/今心　编辑/石子

广受玩家欢迎的建设模拟类游戏是策略游戏领域里的重要一环，如长期占有统治地位的《模拟城市》系列、古色古香的《恺撒大帝》和《法老王》等等，都具有极高的知名度。如今，一家位于英国伦敦的游戏制作公司FireFly Studios，也打算凭借自己的建设模拟游戏力作《要塞》(Stronghold)，与众位“大师”分庭抗礼。

《要塞》的游戏背景设定于公元1066到1400年，正是欧洲封建社会最鼎盛的时期，作为国家权力象征及重要国防设施的城堡也发展到了顶峰。在确定了游戏的背景时间之后，制作组的首要工作就是确保游戏各方面都符合历史，以便最大程度地展现封建社会的原貌。

游戏初期，玩家拥有一定数目的资源，如石头、木材、钢铁等等，负责收集资源的农民也将担负起修建城堡的准备工作。随后，玩家便可在自己控制的领地里修建各种资源储备设施，并通过它们直观地查看“财产”明细，使用或储存资源，都将有明确的数字显示，这一点与《骑士与商人》非常相象。随着城市的快速扩张，城市人口也将急剧膨胀，虽然在大多数玩家眼里，城市居民应该多多益善，但是在《要塞》里，毫无节制的增加人口，却会给玩家带来意想不到的麻烦。按制作组的思维逻辑，修建一个庞大的城堡并不是必须的，也不是游戏的最佳策略，因为城堡越大意味着人口越多，同时也意味着需要保护的区域更广阔，这很可能让玩家在游戏后期陷入疲于奔命的窘境，看来人多未必力量大。

俗话说：“攘外必先安内”，《要塞》很好地贯彻了这一治国理念。建造了坚固的堡垒之后，玩家还要随时体恤人民，振奋他们的精神，努力提高居民的“欢乐度”。如果居民们不够“欢乐”的话，他们在工作、战斗方面的积极性也将大打折扣，从而影响玩家的威望，最终导致人去城空。一旦出现这种情况，所有的发展也将停滞，敌人更会趁虚而入。游戏中影响“欢乐度”的因素有很多，其中最重要的一环就是税率问题。任何有建设模拟游戏经验的玩家都知道，要使人民保持较高的快乐度，最好的方法就是降低税率，《要塞》也不例外。当然，税率也不是“万灵药”，出于各种目的玩家需要靠提高税率来筹集大量资金，这时就要采用另一种手段安抚民心了，那就是“解决温饱问题”。玩家要时刻谨记“民以食为天”的古训，不断为居民提供物美价廉的食物，确保安定团结的生活环境，才能后顾无忧地向外发展。



治理好内政之后，玩家就可以考虑征战四方了。在《要塞》中，军事行动的前提是拥有坚固耐劳的后防体系，对城堡而言，最重要的防护屏障就是围墙了。游戏中，玩家可以建造任意大的围墙，并将其加固到自己满意的程度。同时，玩家修建的城墙越宽大，可容纳的士兵也就越多。利用城墙的高度优势，进攻和防御都将取得上佳的效果，特别是弓箭类武器的准确度和威力都会提升，相反在高墙下的敌人也很难组织有威胁的进攻。至于其他兵种，如枪兵和骑士，则可以在城墙上巡逻，甚至还能在敌人攻城时守在墙头，专门负责把敌人搭建的攻城梯推倒，就如许多古代战争题材影片中演的那样，你搭我推，甚是热闹。需要特别说明的是，《要塞》与即时策略游戏的明显不同之处就在于——战斗很少发生在平地上——大部分都是在城堡的墙头上进行的，这就使游戏的战斗部分显得更加紧张刺激。当然，万不得已时玩家也有机会出城与敌人在平地上决一雌雄。

总体看来，《要塞》是一款比较平凡的游戏，既没有太过刺眼的缺点，也没有令人激动的长处，看来，要想博取广大“模拟城市”迷和“恺撒”迷们的好感，还需要继续努力才行。好在离游戏问世还有一段时间，我们不妨拭目以待。■

流星时空

炽焰铁令



游戏名称：Crimson Order
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Kinesoft
上市时间：2001 年 7 月
期待程度：★★★

文/今心　编辑/石子

对于国内玩家来说，Kinesoft 公司是相当陌生的名字，因为他们过去一直致力于游戏技术的开发，而涉足游戏制作领域也是最近的事情。笔者下面要介绍的这款《炽焰铁令》，则是他们即将在 2001 年推出的首款游戏作品。

以虚构的科幻世界为背景的《炽焰铁令》是一款第三人称策略游戏，其故事发生在遥远的 26 世纪，一个被称为 Tan' Khar 的外星势力夺取了银河系外围的人类聚居区，除了几份关于被占领区人类遭到残酷奴役的报告外，其他人对那里所发生的事情一无所知。事实上，Tan' Khar 也是被人赶出家园的流浪儿，出于自身生存及发泄不满的需要，它们把目标对准了相对弱小的人类。在这些体形硕大、嗜血成性的 Tan' Khar 人的猛攻下，人类聚居区相继沦陷，大批人类变成了 Tan' Khar 的奴隶，还有一小部分则成为出卖同胞的走狗。而玩家将在游戏中扮演一位反抗外星暴政的抵抗组织成员 Mark Prophet，他将和同伴一起完成击败外星人解放全人类的光荣任务

《炽焰铁令》比较注重团队合作策略，随着游戏的深入，Mark 的伙伴将越来越多，而如何在每一关中组建最佳的行动小组也显得越发重要。虽然游戏中人物的技能将不断提升，但每个人都会保持自己特定的长处与弱点。那些初涉战场的人，很容易在执行任务时犯些小错误，比如在遭遇敌军时会因慌乱而无法完成既定任务，或者面对敌人猛烈的火力压制而丧失行动能力，相比之下，那些经验老道的战士更受玩家青睐，但新手也可能拥有某种独特的技能，对完成任务有所帮助。另外，游戏中的人物都有疲劳的属性，如果玩家在一系列战役中接二连三地重用某人，那么他的疲劳度将会增加，从而降低其办事效率，战斗力也会大打折扣，这时只能让他休息几回合，以缓解压力和疲劳度。



与许多同类游戏一样，《炽焰铁令》中的每个任务关卡都有明确的目标，并且可能拥有多个复杂的支线任务，包括：解救人质、刺杀敌军首领、解除敌军安保系统、切断电力供应或者是盗取某件物品等等，同时也有一些非常“小菜”的任务，如从任务关地图的一头跑到另一头。值得一提的是，游戏中玩家可以通过多种途径完成任务，崇尚武力的玩家可以一路摧枯拉朽，而那些爱好和平的玩家也可以开动脑筋，与敌人斗志斗勇。

为了使《炽焰铁令》更具真实性和可玩性，制作组专门开发了一种名为“行动策划”的游戏模式。如果玩家希望在发布命令后，整个小组能步调一致地完成任务，则可以先进入“行动策划”模式指点一番。此模式使玩家得以为每个队员规划出一系列行动路线和发布基本指令，如：守卫、蹲伏或进攻等等。一旦作战计划制定完毕，玩家便可向行动小组发布协同作战信号。此模式对探索未知区域或和执行精密协调行动，将起到很大的作用。

另外，游戏中包罗了 3 大种族威力造型各异的武器和装备，同时也非常符合种族的设定，其中人类使用的武器与军事杂志上的现代枪炮无异；而傀儡政府的武器，则在造型上更先进而且杀伤力也比人类武器高；至于 Tan' Khar 的武器，就是人类见所未见，闻所未闻的异型装备了。除了武器之外，游戏中还会出现大量可间接协助玩家完成任务的物品，包括运动传感器、手榴弹、地雷、远程相机、警卫炮等等。其中，运动传感器可以帮助玩家在进入房间前发现躲藏在墙角里的敌人；而远程相机则可清除任务图上某个区域的战争之雾；警卫炮能够消灭某个指定区域内任何不速之客。

《炽焰铁令》距离游戏上市还有半年之遥，现在对游戏做出任何判定将是困难而不负责任的。鉴于 Kinesoft 在开发游戏技术上所取得的成绩，相信《炽焰铁令》在制作水平上一定不会令玩家失望。■



你可能会紧张，但敌人将感到恐惧！

机甲战士IV复仇

文/FreeLancer　编辑/游骑兵

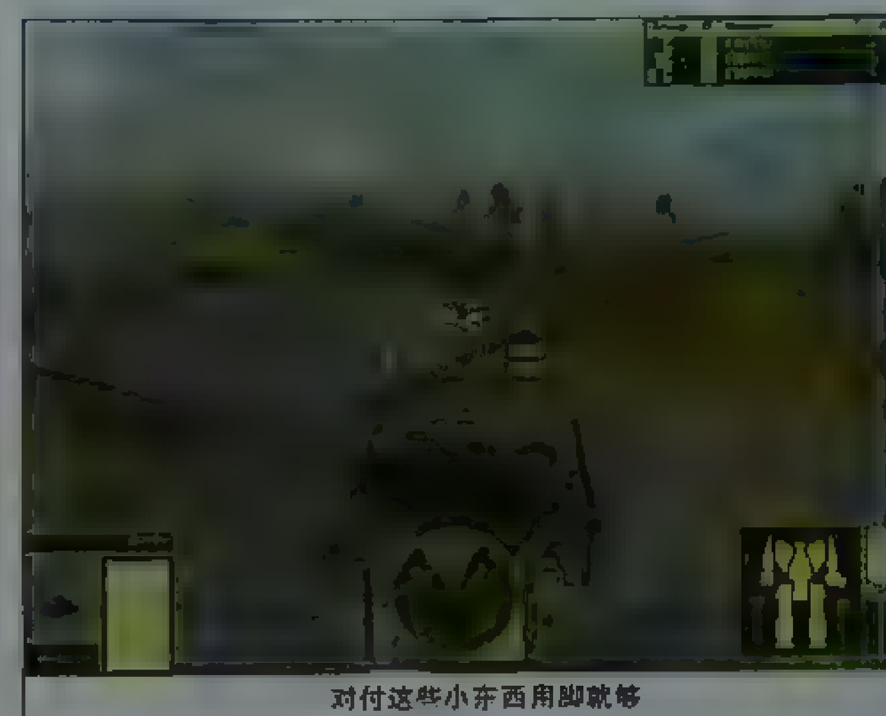
公元 3058 年，Victor 为了抵抗入侵的氏族烟豹，率领部队迎击，并最终彻底铲除了氏族烟豹（《机甲战士Ⅲ》中的情节）。当 Victor 在战争中浴血奋战时，他的姐姐——Katrina Steiner——控制了他的领土，并将忠诚于他的贵族们分别消灭，其中包括 Kentares Ⅳ 行星的 Dresari 家族。

《机甲战士Ⅳ复仇》(MW4)给玩家带来了全新的 BattleTech 故事线：Ian Dresari，作为 Dresari 家庭中唯一的幸存者，你必须将 Kentares Ⅳ 行星从 Steiner 家族的控制中解放出来。你是唯一可以完成这个任务的人，在叔叔和一些忠诚者的拥护下，尽你所能驾驶巨大的 45 吨重的 ShadowCat 机甲投入战斗吧！（当然，战斗才刚开始嘛，这已经是最大的了，不要？好吧，那边还有一具刚刚俘获的 Osins 机甲，35 吨重……）

做为“机甲战士”系列狂热的追随者，你希望在这款新的游戏中得到什么？让我们一起来看看。

动人的视觉效果

IT 巨人微软已经盯上了电脑游戏这个巨大的市场。有微软插手的游戏，质量都还不错，尤其是游戏的画面品质。游戏使用了微软最新的 DirectX8 开发工具，以配合 MW4 中独有的 BattleTech Tesla 4.0 引擎，使得游戏的画面质量比 MW3 更加逼真、细腻。富有生机的战场取代了以前荒无人烟的星球表面：Kentares Ⅳ 行星上不仅有全副武装的敌人，还有巨大的城市、广阔的农田、苍翠的山林，那些非战斗人员会在机甲靠近时慌忙躲避，小动物在野地中欢快地奔跑，飞鸟在空中翱翔（啊?!那好像是一架轰炸机！看我的 ER PPC……）。战斗时的高能激光划破夜空，导弹尾部摇曳的强光，建筑和车辆在巨响中化作乌有。多数战场中，玩家可以自己决定作战时间是白天强攻还是黑夜偷袭。在不同的场景中还有雾、雨、雪、风暴和闪电气候，这一切自然现象构成了一个更加真实的世界，当机甲沉重的步伐踏破沉寂的黑夜时，最好还是先把探照灯关上吧，敌人虽然听不到你的脚步声，但是闪烁的灯光依然会引起他们的警觉。



对付这些小东西用脚就够

游戏中的大部分物体都是可以摧毁的，包括建筑物、车辆、树木等。战斗机甲强大的动力和结实的身板足以摧毁很多事物，所以在多数情况下，为了节省弹药和时间，完全可以让战斗机甲充当推土机的角色，看着那些小型导弹发射车和巨大的建筑在机甲所过之处化作尘埃，也颇有几分满足。



真实自然的战场环境都让人看呆了

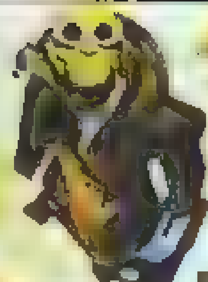
游戏中对爆炸的场面有多种描绘。当敌人的机甲重创倒地后，会从机甲体内发出一道强光，随后化为一堆废铁。当导弹击中敌人，爆炸后冒出的浓烟会暂时遮避视线，而如果玩家的机甲离爆炸现场太近，你就会感觉到机甲受到爆炸冲击波的推动而强烈地晃动，同时还会受到损伤。

真实的事物比例设定使当玩家驾驶机甲时，可以看到齐腰的树木、及至脚踝的房屋，隆隆的脚步震得地面直颤，所有的一切，都显得那么真实。

完美的决策体系

MW4 中引入了许多流行的游戏元素，战略、冒险、射击、角色扮演和动作特性一个不少。任务除了常见的突袭外，还

游戏评析





长途奔袭

有侦察、护送、救援、1对1等，而游戏中也常常会不失时机地来个情节转折，突然改变一下任务的流程。

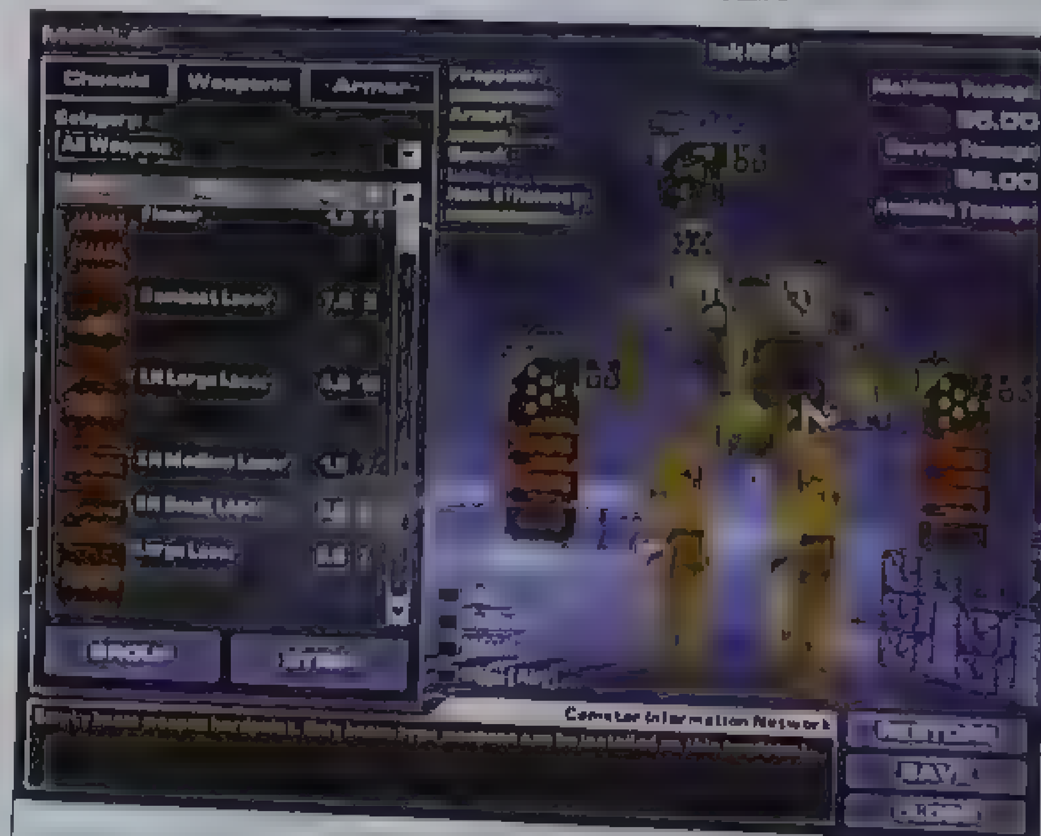
玩家必须面对更为狡猾和强大的敌人。同时MW4对动作的要求比以往更甚，玩家必须要像在《雷神之锤》中那样，驾驶庞大的机甲作出各种转身、瞄准、发射的连续动作，象前作中那样使用远程激光炮当狙击手的情况已经不复存在，现在机甲战士们能做的只有充分利用自己高超的驾驶和射击技巧，与敌方机甲缠斗。为此，你必须充分地了解自己和敌人。

“机甲战士”系列游戏中，最重要也是玩家最感兴趣的就是那些庞大的机甲，再出色的机甲战士，没有机甲的配合，也无法发挥自己的能力。游戏中出现的机甲总共有21种，从30吨的地狱判官(Osiris)到100吨的擎天神(Atlas)，其中有6种是以前从未出现过的。不同的机甲除了吨位和外形不同以外，其特有能力也不同。在MW4中，机甲的武器装备不再单纯以吨位和体积来衡量，现在，机甲的武器装备空位彻底分成了4种：红色的能量武器位，绿色的导弹武器位，黄色的质量冲击武器位和灰色的万能武器位。这种功能分类在很大程度上限制了那种万能机甲的出现，玩家在进入机甲装配间后通常需要首先做出决定，是

[illegible]机甲群[illegible]火力支持，[illegible]用于近距离[illegible]斗。

游戏中出现的武器有五、六十种，一般[illegible]型武器的[illegible]径，但是需要有大量的散热器辅助散热才行，导弹和质量冲击武器一般[illegible]大于能量武器，但是发热量小，威力大，不过都有弹药限制。当然也有例外，比如游戏中威力最大的Long Tom火炮，重量20吨，射程700米，伤害力及发热量均为25，这种火炮以抛物线发射炮弹，威力较大，可以伤害到几十米范围内的一片敌人。但是不是要携带它，就全看你自己的了，因为用它来瞄准实在太难了。

机甲的其它装备，例如散热器、反导弹系统(AMS)、电子对抗仪(ECM，Electrics Counter-measure)等，现在只占重量而不需要占用空间，再加上游戏中出现的几十种武器，玩家完全可以依照自己的喜好装配出上千种不同的机甲变体。这为那些喜欢充分发挥团队作战能力的玩家提供了制定完美作战方案的机会。



充分享受机甲DIY的乐趣

在MW4中[illegible]起了相当大的作用。[illegible]，如果速度太慢，都会被敌人轻[illegible]歼灭。能否快速移动[illegible]，[illegible]占据战场上的要[illegible]。如果你[illegible]的是一具45吨重的ShadowCat，你就可以充分利用它高达100公里的时速与敌人兜圈子，然后利用[illegible]的掩[illegible]下，从其[illegible]后部将敌人轰上西天。而在装配巨型机甲时，尽量不要使它的时速低于70公里，否则面对敌人那些威力无穷的追踪导弹时将无所遁形。

游戏中玩家将有机会同僚机并肩作战。僚机的机甲战士拥有射击(Gunnery)、驾驶(Pilot)、侦察(Sensor)和夜战(Blind



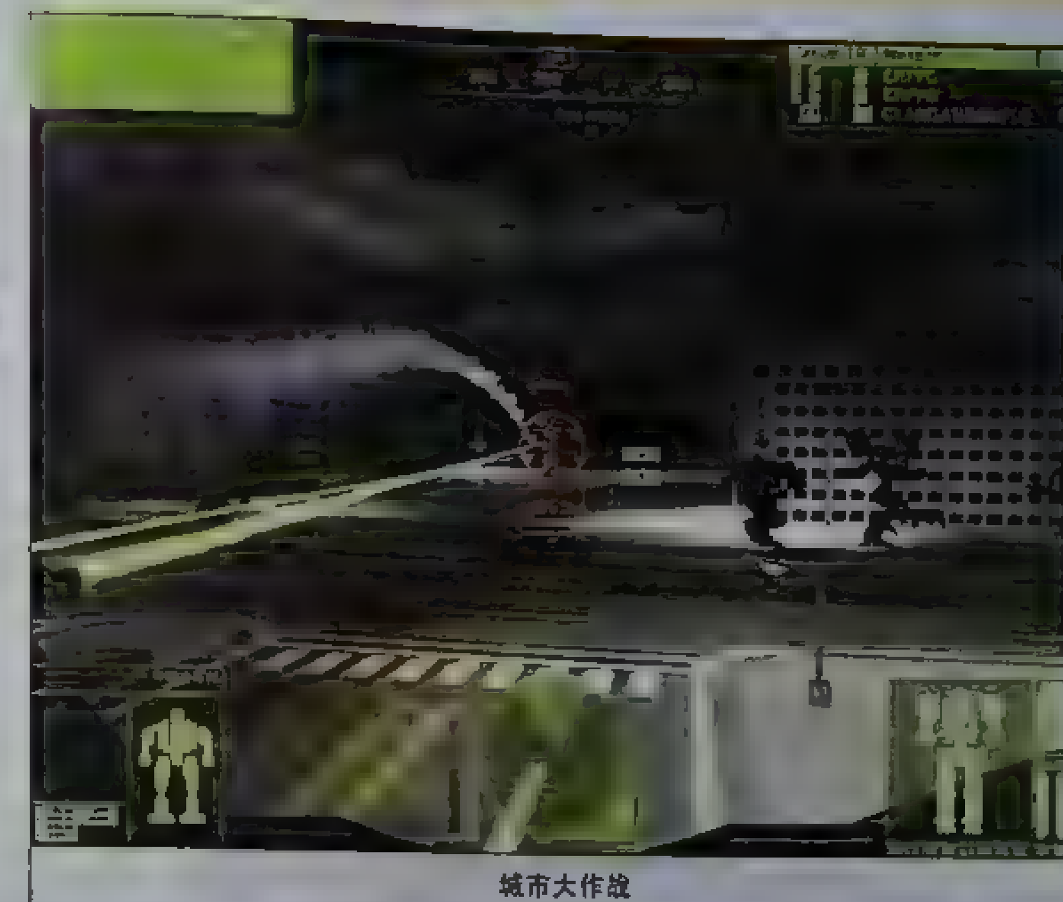
正面对决强者胜

Fighting)这4种基本能力，这些能力可以通过不断地作战而增加，至于如何培养他们就全看玩家自己。这些能力值理论上当然是各项能力越高越好，玩家只有根据他们个人能力的不同，为他们配备最适合的机甲，才能在战场上充分发挥各自的效用。因为在MW4中，敌人的智能大大增强，而且他们绝对不会在像三代中的敌方机甲那样呆在那里当靶子。他们会采用擒贼先擒王的策略，通常一上来就用导弹铺天盖地地给你接风，然后再运用以多欺寡的战术将你和僚机各个击破。因此如何才能获胜，每个玩家都要充分地盘算才行。

巷战是MW4给我们带来的惊喜。习惯了开阔地带作战的人，初次驾驶机甲进入狭窄的街道，最常出现的状况就是快速奔跑时被齐腰高的摩天大楼挡住去路。因此在巷战时，最重要的就是眼明手快，随时注意调整速度，千万不要在闪躲时与僚机撞个满怀。

MW4中气候对武器的影响依然存在。在白雪皑皑的原野和茫茫的湿地中，都是最适合能量武器发挥作用的地方，此时外界的环境可以使武器的热量迅速散失，因此玩家完全可以省下散热器的重量，为自己心爱的机甲增强一些火力。

现在，你既可以亲自驾驶巨型机甲去势如破竹地与敌人单挑，也可以驾驶灵活机动的小型机甲诱敌，再让同伴以强大的火力将其消灭。兵法百家，各有千秋。笔者就常常以最重型的机甲一字排开，然后与敌人来个面对面的“切磋”。



城市大作战

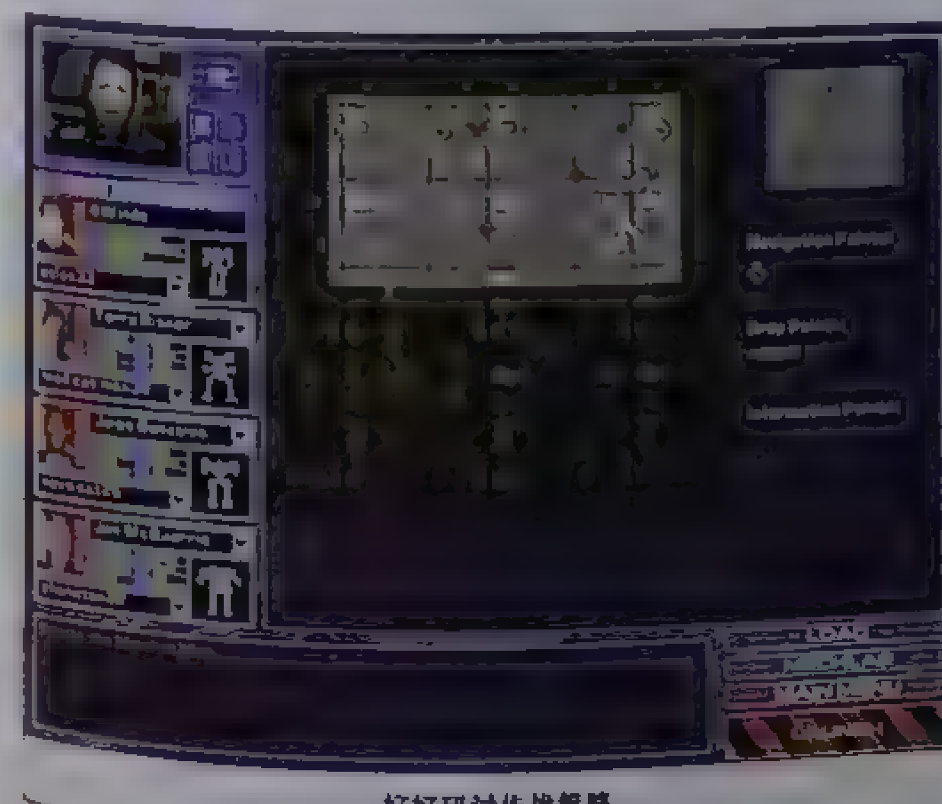
亦喜亦忧的游戏音乐

游戏中的音乐音效表现力非常不错，把战火纷飞的战场气氛烘托得淋漓尽致。可惜的是战斗机甲的脚步声表现得非常失败，除了机甲走在草地上无声无息之外，在其它路面上都是“RR”作响，根本表现不出数十吨的钢铁巨兽踏地的力度感，非常单调且不真实。而在音效上的一个技术败笔，则是缺乏3D音效的定位设定，这种情况发生在运用了最前卫的DirectX8的微软作品中，实在是令人大跌眼镜。

音乐是游戏的另一个灵魂，虽然它不那么容易被人注意到，但在烘托气氛、表达感情等方面起着非同小可的作用。MW4中的音乐采用了与好莱坞电影制作中相同的技术，作曲家Duane Decker针对游戏的每个场景和细节精心制作了一系列的煽情音乐，从焦虑、恐惧、兴高采烈到胜利，玩家的情绪很容易同游戏的情节一起达到高潮。(编注：在游戏发行的同时，微软亦同步推出MW4的原声大碟，喜爱游戏音乐的玩家不妨考虑从国外订购一张)。

总结

说到缺点，首先提到的就是游戏取消了从战场上随机俘获敌方机甲的设定。前几代中，在游戏中只要没有完全摧毁敌方机甲(编注：还记得在MW3中资深的机甲玩家们都会反复告戒“打腿、打腿！肉身打坏了拿回来也没用了啊……”)，在过关后就有相当大的机率将其俘获。但在MW4中，所有敌方机甲似乎只要过关就会按游戏预定的结果“收到”，这不由得让人兴趣索然了。



好好研讨作战策略

其次，以往在《机甲战士Ⅲ》中，曾经有过多人游戏的选项，但并不尽如人意。MW4提供了多达9种多人游戏选项，除了常见的多人互屠、夺旗模式外，也添加了山头争夺和护送等模式。不过在游戏中仍然没有多人合作战役模式，这一点让笔者感到有些失望。

最后，游戏的环境拟真度还应该加强。比如，游戏中的树木完全只是摆设，它们不像游戏片头电影中那样可以用来藏身，机甲所到之处，树木会象冰雕一样猝然粉碎，然后踪迹不见；再有，当机甲停止前进时，玩家将会发现，它们还都在原地踏步！

大多数的系列作品，无论是游戏还是电影，通常都是日渐势微。而《机甲战士Ⅳ复仇》作为一个系列的第四代的游戏，其表现却十分耀眼。我们完全可以说，FASA知道自己在做什么，怎样做得更好。杰出的图像、流畅的操控感，仍然可以把玩家完全带入剧情。也许在看任务提要时，你还在咒骂那些演员蹩脚的演出，但当你的机甲踏入战场的那一刻，你所想的就只有一点——获胜！■

英文名称 MechWarrior 4 Vengeance
出品公司 FASA/Microsoft
国内发行 未定
发行版本 2CD/WIN9X WINME WIN2K
类　　型 模拟(SIM)
最低配置 P [illegible]300/64MB 8速光驱
3D加速卡 声卡
470MB硬盘典型安装
推荐配置 1045MB硬盘完全安装
3D加速卡 D3D
3D音效卡 不支持
多人游戏 支持
控　　制 鼠标，键盘 摇杆
出品日期 2000 11
官方网站 www microsoft com/games mechwarrior4

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
拟 真 度

优点 机甲组装模式的调整带动游戏策略的变化，外在表现接近完美，战斗的快感极强。

缺点 过场影像表演蹩脚，战场上新加的真实性元素纯属装饰，机甲俘获设定不如前作。





古墓丽影历代记

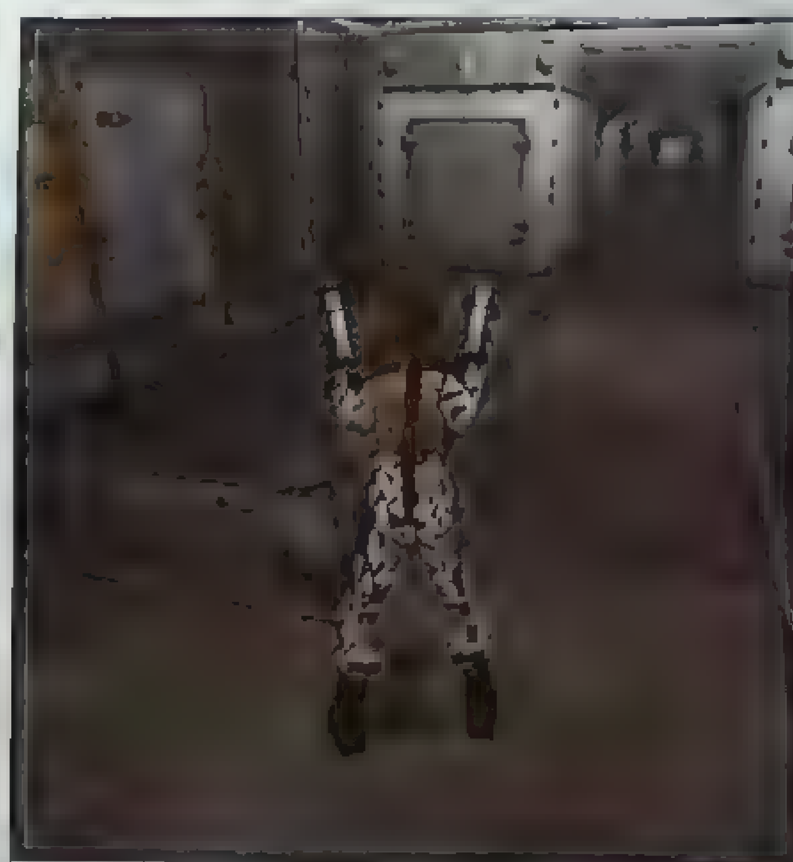
文/Shutian & 苹果熟了 编辑/东东

在开始写下这些文字的时候，讨伐《古墓丽影历代记》之声已经不绝于耳了。其中当然有看起来很有道理的中肯评价，也不乏以"看着就不顺眼"作为立论根据的恶语中伤。不管怎么样，一款有着两千万正版销量的系列游戏，每年推出续作的时候总是要和越来越多的反对言语做斗争，这就是古墓系列走到今天的一个无情现状，也可以说是"命中注定"的。

1996年，我开始玩尚不出名的《古墓丽影》，因为当时网络尚未普及，所以也不是很清楚玩家们对待这个新作的看法。回想当年的《家用电脑与游戏机》里面关于"古墓"的文章，每个字都充满神秘和敬畏的气息。记得有一位小编在文中向大家报告好消息，大意是"我们终于知道一个天津的玩家把这款游戏通关了，从下期开始我们要登他的攻略"的确，对于当时大多还沉浸在《仙剑奇侠传》里不能自拔的中国玩家来讲，也许是第一次听说到这种新鲜的游戏 动作、冒险、解谜、3D化的场景，所有都是叫人们兴奋的东西。制作者Core小组一夜成名，发行商Eidos也借此发家，游戏舆论好评如潮，一切都在蒸蒸日上，意犹未尽的人们对于续集的期盼也愈加强烈。

1997年底，《古墓丽影Ⅱ》如期到来。游戏杜撰了一个关于中国西安的古老神话，尽管没有一个中国人听说过这个故事，但是却并不妨碍它在中国以及全世界的热销。《古墓丽影Ⅱ》是又一个奇迹，在这前后，劳拉甚至被请上了《时代》周刊的封面。作为一个虚拟人物而得到这样的礼遇，未敢妄言绝后，却也敢当空前。但作为一款冒险游戏，二代过分强调了动作因素，而且迷恋于在巨大的场景里设置繁复的谜题，因此二代虽然是辉煌的顶峰，但从此批评的看法也随之而来。

1998年，《古墓丽影Ⅲ》发行，三代由四个不同的冒险故事组成，四个场景各具特色，解谜的因素也得到了加强。中肯地说，Core做的

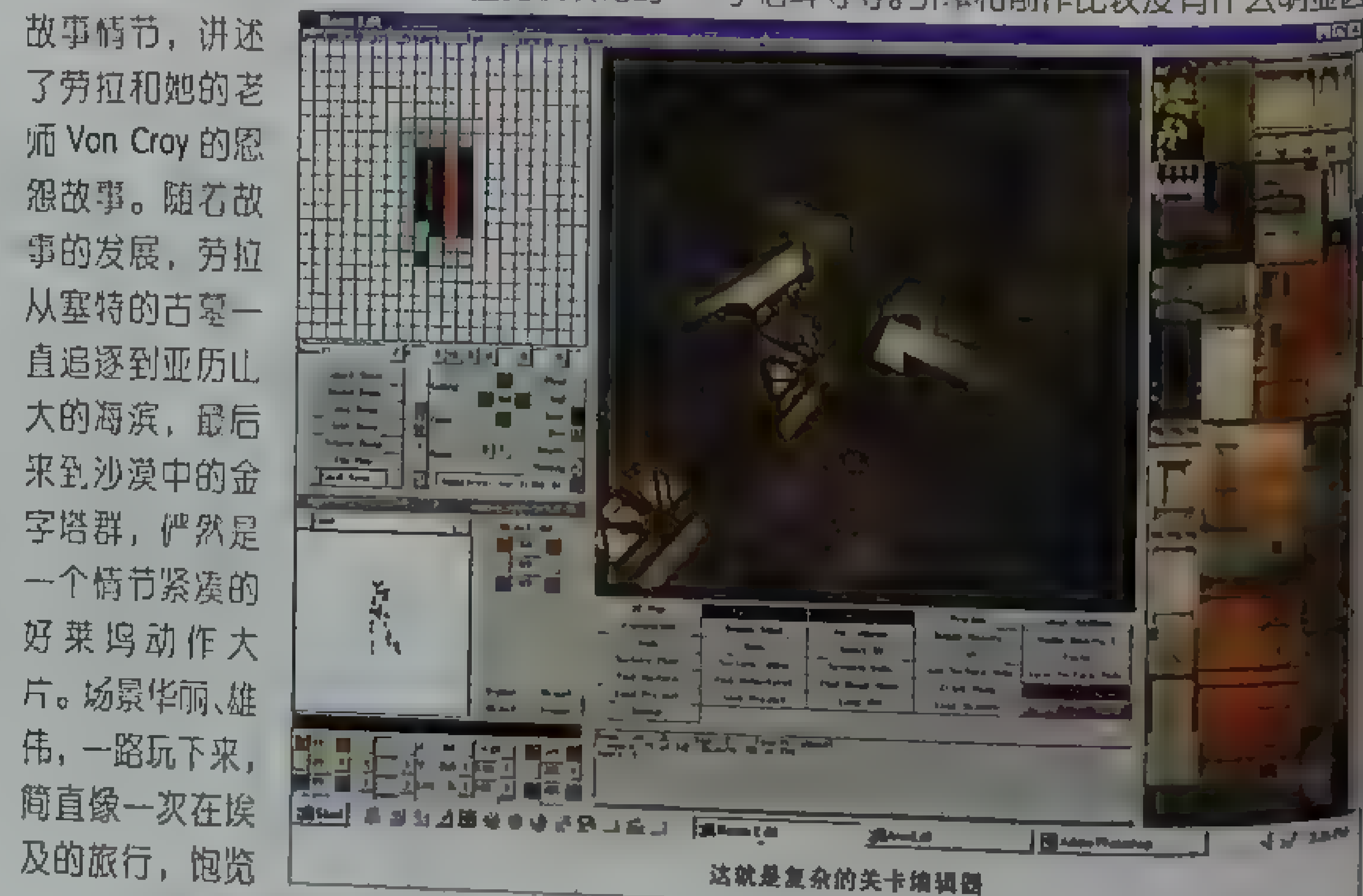

雪地迷彩服是劳拉的新装束

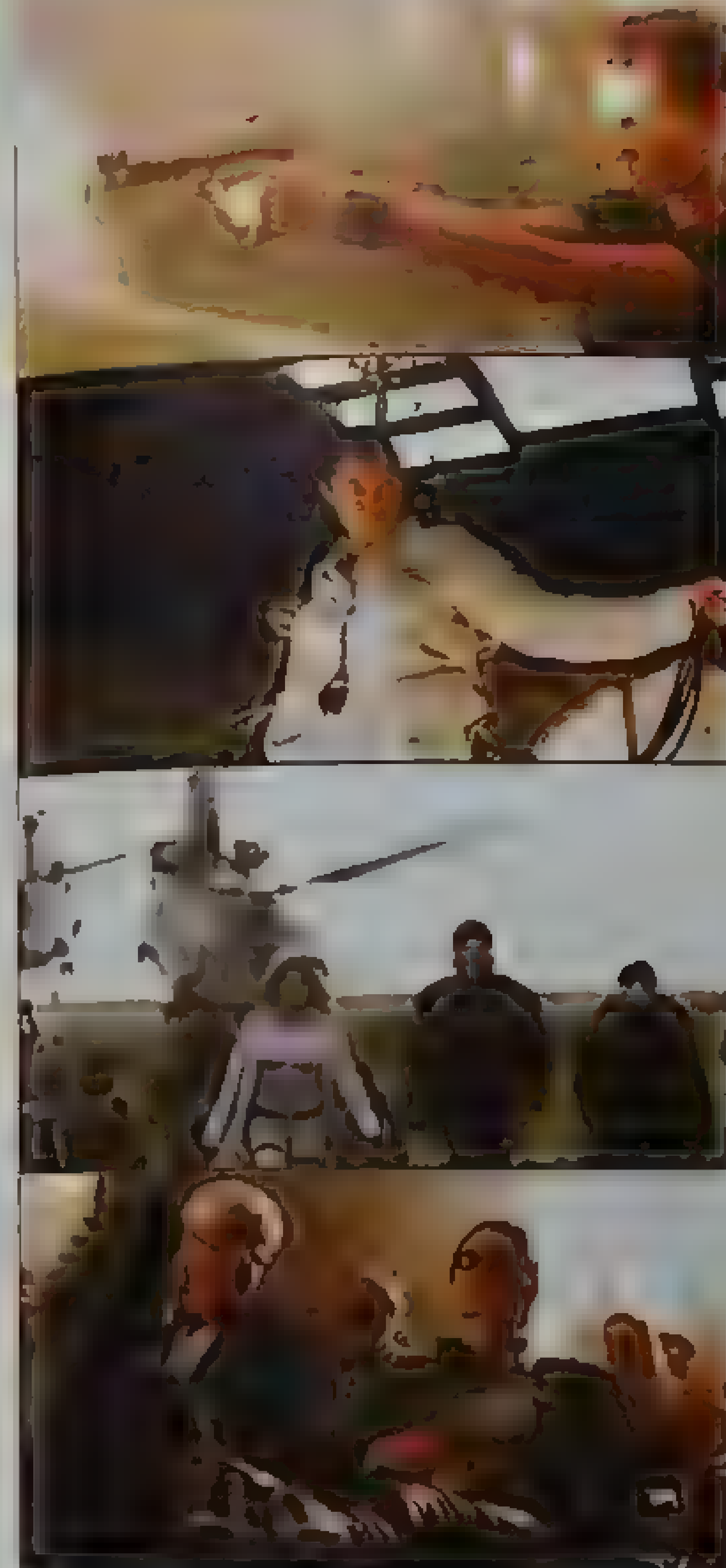
并不坏，可能是游戏的创意不够，缺乏进步，未能给大家带来多少新鲜感，欧美游戏评论界的一些舆论对这个"古墓"新作"嗤之以鼻"，给它打出了该系列历史上最低的评分。

1999年，《古墓丽影Ⅳ最后的启示》卷土重来，这回Core吸取教训，改进了前三代一直沿用的引擎，并且加强了过去一直比较淡化的故事情节，讲述了劳拉和她的老师Von Croy的恩怨故事。随着故事的发展，劳拉从塞特的古墓一直追逐到亚历山大的海滨，最后来到沙漠中的金字塔群，俨然是一个情节紧凑的好莱坞动作大片。场景华丽、雄伟，一路玩下来，简直像一次在埃及的旅行，饱览旖旎的古国风光。应该说此作到达了古墓系列的新高峰，虽然古墓迷们对此欣喜不已，然而这样的成绩也未能进入评论家的法眼，国外的专业媒体仍未给它多少赞美之词。而一向望风而动的国内舆论也掀起了一轮新的"古墓"攻击波——虽然这些文章看起来头头是道的评论者自己也许从来没有玩过"古墓"。

2000年11月16日，《古墓丽影历代记》上市。故事从一个漆黑的雨夜开始，老管家和劳拉的亲人们站在劳拉的塑像下，向已经死去的女英雄寄托无尽的哀思，他们回忆着劳拉过去的种种冒险经历，时光好似又回到了从前……游戏采用这种回忆的方式串起一个个的关卡，罗马、摩尔曼斯克海军基地、爱尔兰小岛以及高科技大楼内部。游戏共十三关，秘密地点三十六个。首次随游戏附送了关卡编辑器，玩家可以DIY独特的关卡，让劳拉在自创的世界里遨游。不过，初次接触关卡编辑器，大家都会觉得挺复杂，看着那么多扩展名，什么was、tom、wad……头都大了！

劳拉掌握了一些新的动作，譬如走钢丝，徒手格斗等等。引擎和前作比较没有什么明显区


这就是复杂的关卡编辑器


《古墓丽影》电影片段

别，一些老毛病——比如劳拉身体一半穿在墙壁中——依旧存在。比较典型的BUG是在某一关的电梯门口和电梯里面存盘可能出现的意外。游戏的音乐和音效水平属于中规中矩，没有什么特色。值得注意的是，游戏的最后关卡中，似乎加入了一些目前最流行的间谍游戏的特性，要使用麻醉剂等等手段机智地过关才行，只是这样的环节还是少了一点，希望下次发扬光大。总的来说，《历代记》更象是一个资料片，没有完整的故事情节，没有什么创新和进步。如果说《最后的启示》是一场精彩的大戏，那么《历代记》则更象是一出不错的小品。


豪华的古墓场景仍然是一大特色

按照以往的惯例，我对在这个年末业界可能出现的，对《历代记》的评价已有了足够的思想准备，却仍然没有预料到会"深刻"到如此程度。到网上看看，诸多大型商业站点完全是一边倒的批评观点——有趣的是，与此相对照，在各大游戏论坛里普通玩家赞扬的话却占了多数。很多玩家认为：只要坚持了原有的风格，不贸然地求变也是可以接受的。而许多专业网站评论里则充满了类似这样的话

"虽然我连第一关也没有打过去，但是……"

"XXX希望我写《古墓丽影历代记》的评论，所以我就玩了一下……"

真不敢相信这些让人哭笑不得、不打自招的话出自专业评论家之手，虽然我无法改变某些人的个人观点，但觉得"古墓"绝对还没有衰落到他们笔下的那个样子。如果"古墓"真的有那么糟糕，就不会有这么多人现在仍然喜爱它了。

作为一个动作冒险游戏，"古墓"系列的成功并非偶然，除了用古代文明的神奇吸引了人们的视线外，它一反当年游戏界壮汉主角打天下的现状，选择了一位女性英雄来完成充满荆棘的旅程。很多人认为这无非是哗众取宠，刻意突出了劳拉的身材和胸脯，但如果一个人真的沉浸在游戏中，欣赏着壮丽的美景，或者绞尽脑汁破解恼人的谜题，甚至被困在陷阱里苦不堪言，还会有闲情逸致去关注劳拉的身材吗？况且在一代里，劳拉的胸部不过是两个尖锐的椎体而已，不知道你的审美观是否可以接受这样的劳拉？

游戏的操纵感同样是至关重要的。如果你玩过《龙女》和"生化危机"系列，对劳拉的身手应该会有更深的感触，她的每个动作都是那样的优雅、轻盈，操纵着劳拉的感觉一直是那么轻松和充满活力，即使是玩那些纯粹的动作游戏也很难找到如此出色的操纵感。


梳着两条长辫的是少女时代的劳拉

当然，如果只有跑跳打杀的内容，"古墓"无疑将失色不少。设计者用一个个的谜题"积木"堆起了宏大的场景，在游戏的过程里，除了熟练地操作键盘和鼠标外，你的大脑也必须不时地进行着激烈的脑力劳动。

行文至此，又听到更多关于"古墓"的新闻。除了Core开始发布新一代"古墓"的图片的消息外，安吉丽娜·茱丽主演的电影《古墓丽影》即将由大名鼎鼎的派拉蒙公司摄制完成，定于2001年6月首映。有消息说，其情节与《历代记》"非常相似"。众所周知，电影号称"娱乐之王"，从《星球大战》、《独立日》到《星河舰队》等等，一直以来都是游戏在借助电影的影响，如今，《古墓丽影》带来了电影仰仗游戏人气的革命性变化。对于游戏厂商和广大玩家来说，这无疑是一个非常振奋人心的消息。■

英文名称 Tomb Raider Chronicles
出品公司 Core/Eidos
国内发行 [illegible]
发行版本 2CD/WIN9X
类　　型 动作冒险(AC/AD)
最低配置 P 266/16MB
　　　　 4速光驱 4M显卡
3D加速卡 D3D/软件模拟
3D音效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标+键盘
出品日期 2000.11
官方网站 www.tombraider.com

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
故 事 性
动　　感

优点：成功继承前代风格，附加了可以DIY游戏场景的编辑器。

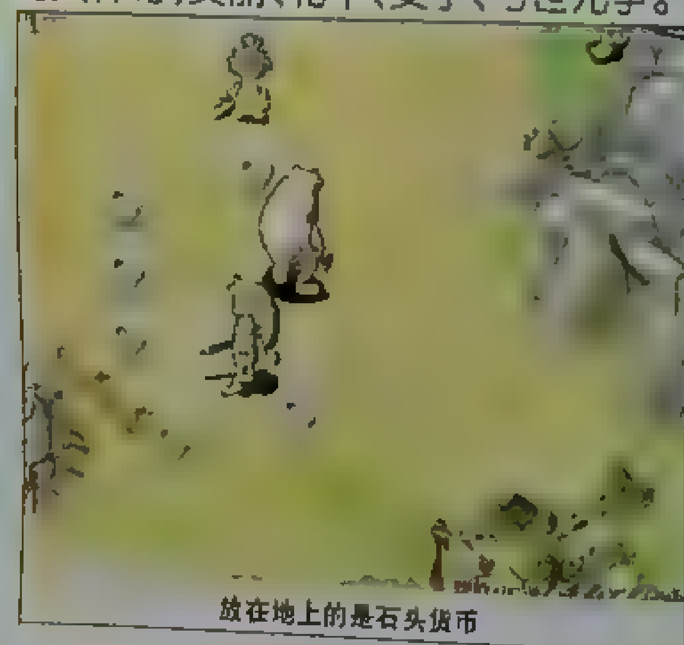
缺点：作为新游戏没有大的突破，没有完整的故事情节。

石器时代

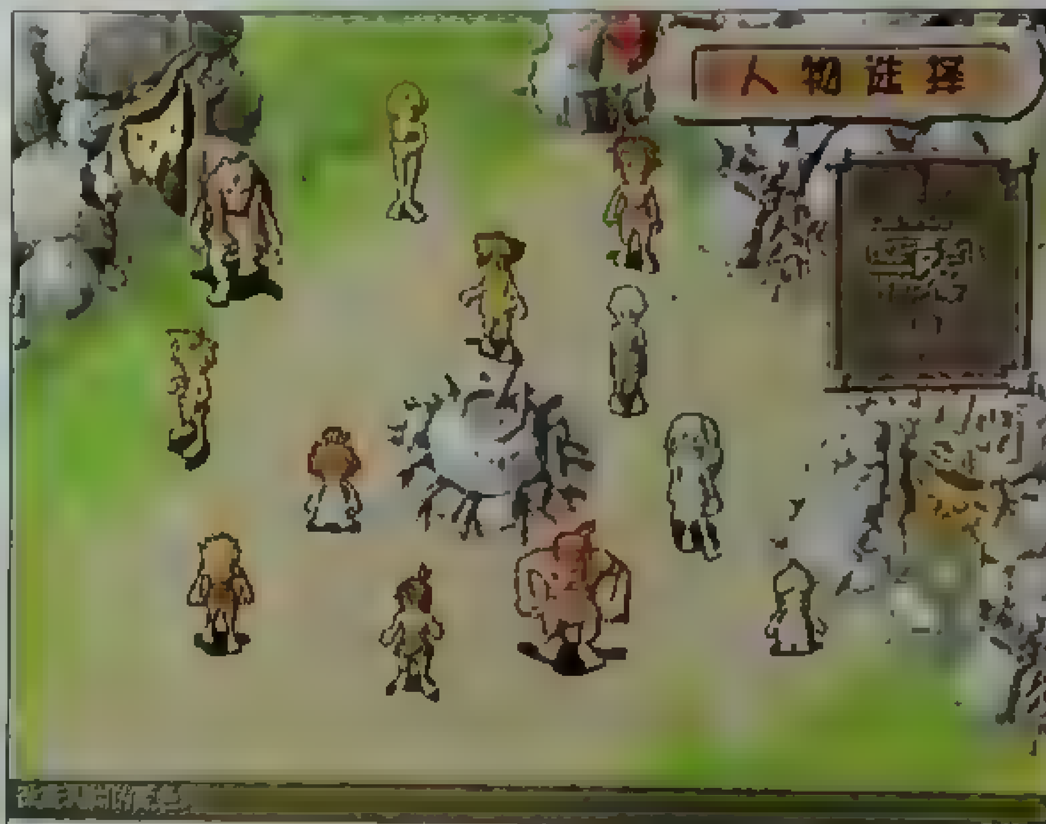
文/SAKURA 编辑/东东

或许，有一天你打开电脑，发现自己对身负血海深仇、救国救民的英雄冒险失去了兴趣？那指挥千军万马东征西讨的雄心早已淡然？建造壮丽繁华的都市实在无聊，惊险刺激的枪战也会在15秒后让你很不耐烦？用鼠标漫无目的地乱划过页面上一个个图标，就是找不到自己想要的东西·…既然如此，大家何不同往《石器时代》，一起来做快乐的原始人呢？厌烦了一切的你，也找不出理由拒绝和朋友们一起欢笑，不是吗？

《石器时代》给我的第一印象，如果用一个词来形容那就是——“阳光”。或者说得更具体一点，就像在一个暖洋洋的春日，你和好友们骑上自行车，背上行囊，来到一处有湖泊、树林和草地的山谷里野营的那种妙不可言的感觉。游戏发生在香格里拉般的，由几个绿色的大小岛屿和兰色的海洋组成的世界里。许多漂亮的村庄散布在这些岛屿上，你将出生在其中的一个地方。童话般的环境让我想起鸟山明笔下的天神村，美丽、和平、安宁、与世无争。



放在地上的是石头货币



有总共12种搞笑的造型可以选择

作为《石器时代》的新公民，你要比现实中的自己更加幸运，因为在出生时你可以选择自己的模样。是想做高大威猛的壮汉，还是轻盈伶俐的女孩，或是活泼可爱的小不点？多种外型、颜色、眼睛、嘴巴的搭配组合可以让你制造出一个最满意的自己。伴随你一块来到这个世界的，还有一个属于你的宠物——一只怪模怪样，但是非常有趣的小动物。不同村子出生的人，将会得到不同的宠物：一只猪，一只兔子或者一只其他什么东西。

你和你的宠物在村子里游荡，参观每一栋造型夸张的房子：村公所、便利店、武器防具铺、道场、医院……但是身无分文的你们完全不知道自己要干什么。很偶然的，你发现了通往村外世界的出口，于是就大胆地走了出去。刚走出两步，战斗突然爆发了，怪物来袭！天啊！它们的样子简直就象毛绒公仔一样好玩！虽然这些家伙打起人来挺凶的，不过你和你的宠物也毫不示弱，奋起还击，终于获胜。不用担心那些可怜的怪物，它们只是头冒金星地昏倒在地而已，而你和宠物也如愿得到了可以用于升级经验值，这可真是和平的世界啊！

在战斗中，如果怪物所剩HP不多时，你可以尝试将它活捉过来，一旦成功，它就会从“怪物”变成“宠物”。你可以培养它成为战斗助手或者去宠物店卖掉它，不过卖掉前别忘了给它照相留念，集齐游戏里数以百计的怪物图鉴可是一项了不起的收藏哦！

回到村子，你发现多了许多陌生的玩家，他们好几个人排成一队前进，问你是否要加入队伍。什么？你在所有的游戏里都喜欢做很帅很酷的独行大侠？NO，NO，这回恐怕得更新观念了，《石器时代》拥有最具特色的亮点——“团结就是力量”！一支队伍最多可以有五个队员，在战斗中，如果大家敏捷度相差不大(注意，是敏捷度，不是速度，如果你装备了增强或削弱敏捷度的道具，会发生敏捷度与速度不一致的情况)，就可能出现漂亮的“合击”！全队一起冲上去，一次就能轻易制服一头平时你碰都不敢碰的强大怪物，显示出集体作战的强大威力。更妙的是，如果大家同时打败怪物，每个人和宠物都将获得全额的经验值，而不是平均分配。怎么样？是不是心动了呢？



我们走在大路上(左起顺序为 丹、石子、东东、游骑兵)



公车站：长毛象其实是公共汽车

加入了有高手带队的强大队伍后，即使是级别稍低的你也可以进入一些特殊场景，例如矿山、洞窟和海底进行冒险了。这些地方的怪物级别要比地面世界的怪物级别高上很多，而且在迷宫深处往往都隐藏有任务，完成后的奖励是稀有的宠物、道具等在商店里买不到的好东西。除了现有的任务以外，新的情节将随着游戏的不断更新而加入进来。

Capture!

想活捉怪兽就要看准时机

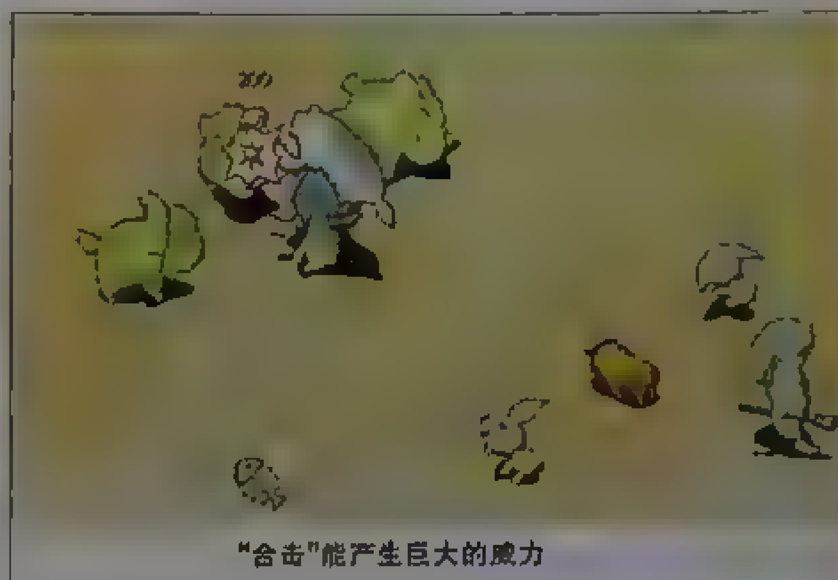
这就是怪物图鉴

PK是MUD里不可或缺的要素，但是为了体现“石器时代”的和平气氛，游戏对此作了特别的处理——只有在双方一致同意的情况下，玩家们才可以互相战斗。一旦战斗，你可要有心理准备，因为胜利方将取得战败方或逃跑方的DP值，而游戏的玩家排行榜正是根据DP值和等级来定的。在村中的公布栏里可以看到最新的强者排行，并找到你自己在石器时代世界里的排名。

《石器时代》清新悦目的画风，就象蜡笔画成的童话插图，背景用色是淡淡而柔和的，让人看起来非常舒服，游戏里还有晨昏色调的变化，很难让人相信这些只是256色的构图。最有创意的是玩家人物的造型，每一种都非常有特色，你尽可以想象一下许多队高矮胖瘦不一的家伙在地图上列队行走是多么的有趣。而且每种人物都有自己的专有动作样式，如果有兴趣，你可以约好了整个队伍所有的人一起做“晕倒”的动作，保准会出现让你爆笑的场面。背景音乐带有鼓声和“哇啦哇啊”的叫声，很有原始部族的风味，不过由于不能选曲，所以很快你就会由于厌烦嘈杂而把音乐关掉。

再好的MUD也可能会被蜗牛般的运行速度打垮。所以，《石器时代》采用了服务器限定人数的做法(每个“行星”限定人口为700)，当你常去一台服务器客满的时候，你就只能登入到其它地方了。这样做除了保证游戏顺畅外，额外的好处就是你的存档可以在各个服务器之间(限定在同一个“星系”)自由移动，结交更多的新朋友。当然你也不必担心与老搭档们失去联系，只要大家彼此交换过名片，就可以跨越服务器通过游戏的邮件系统传递消息。而同在一台服务器上的玩家，更可以通过“宠物邮件”，把一件物品交给宠物带给远方的好友。

与单机游戏不一样，《石器时代》里的乐趣不是花点时间玩一会就能完全了解的。所以笔者在此也只是把这幅精彩大画的一角撕下一块让大家看看而已，更多好玩的东西，需要诸位自己进入这个奇妙世界中长期发掘。最后附赠给大家一个超级贴士，那就是《石器时代》还有一个其他MUD难于比拟的“优势”：因为它非常“可爱”，而且不能乱PK，所以是女生们玩MUD的首选，据称在日本和港台还出现了女生数量压倒男生的网络奇迹。那么，各位还等什么？大家马上出发到石器时代去，难道还有比这更好的理由吗？■



“合击”能产生巨大的威力

出品公司 JSS
国内发行 华义/智冠
发行版本 1 CD/WIN9X、ME
类　　型 在线游戏/角色扮演 OG/RPG
最低配置 P200/64MB
2M显卡 600MB硬盘
33.6K调制解调器
3D加速卡 不支持
3D声效卡 不支持
多人游戏 支持
控　　制 鼠标+键盘
出品日期 2001.1
官方网站 www.wagi.com.cn

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
世界架构
故事性

优点 玩起来有前所未有的好心情。

缺点 让人沉迷。

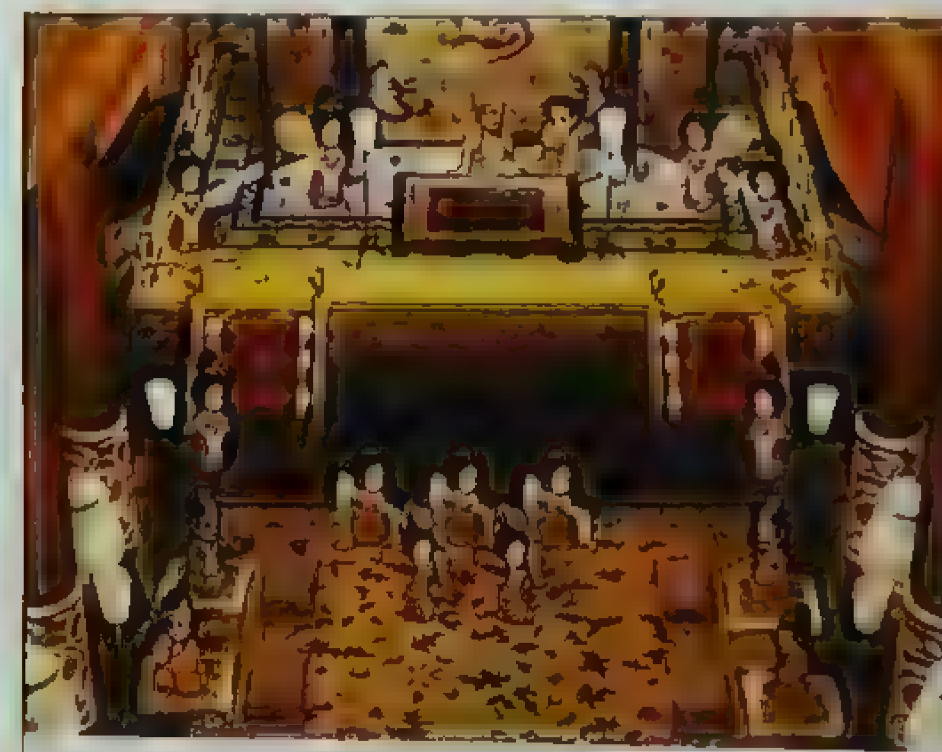


轩辕剑Ⅲ外传天之痕

文/小刀 编辑/东东

公元七世纪初叶，隋完成了对中国的短暂统一。但是，就在万国来朝、锦绣繁华的盛世外表下，人民的苦难与怒火已经难以掩藏，巨大的社会变革正在悄悄地完成最后的酝酿。就在这伟大的新帝国即将诞生的前夜，却有一位十六岁的少年，依然不幸地背负着复辟一个早已倾废了的腐朽王朝的艰难使命……

《天之痕》承袭"轩辕剑"系列自开山以来的传统，以波澜壮阔的历史画卷为背景，将游戏人物和故事浸润在时代大河之中，甫一开卷，就让人感觉到一种自然而生、典雅不凡的人文气息。

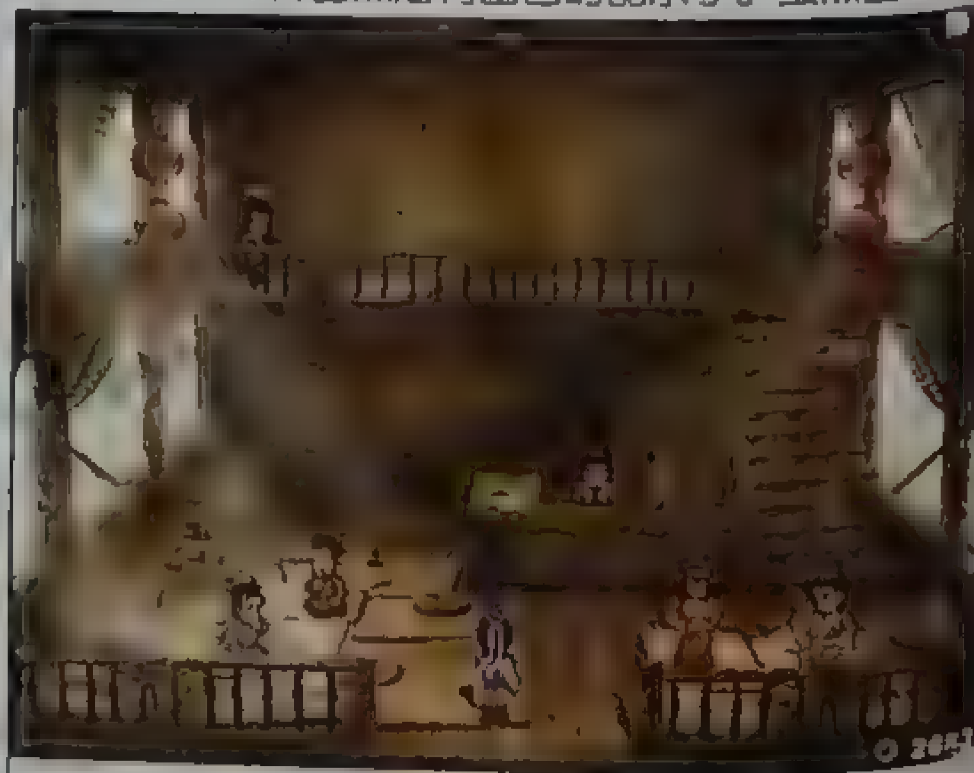


歌舞升平难以掩盖王朝的危机

很遗憾，气势非凡的开篇过后，并没有引人入胜的故事展开。先是告别多年养育自己的师父，然后是解救被献祭河神的少女，接着又遭遇残暴凶恶的官兵，最后察觉了邪恶法师策划的巨大阴谋…与许许多多RPG的主角们一样，陈靖仇在已然公式化、范本化了的情节之路上机械地行走着。这种背都能背得下来的故事，早就无法在玩家们麻木了的心里激起哪怕一点点的波澜。与"博德之门"、"异尘余生"等剧情庞大复杂的RPG相比，《天之痕》的整个剧本看起来就象是一册并不高明的儿童读物。

冒险队伍行走在繁华的大梁城

不过，制作者将这本儿童读物装帧得相当精美，成功地用华丽的外包装掩饰了内容的空洞。也许会有很多人会说《天之痕》是一款烂游戏，但是却没有人能说它是一款难看的游戏。2D视觉效果可以说已经达到了极致，我甚至怀疑这里就是2D游戏画面的颠峰。诸如宏大壮丽的场景、如诗如梦的风光、炫丽逼人的战斗画面之类的废话就不必多说了，不知大家是否注意到更加有趣的神来之笔——阿仇、小雪、玉儿和宁珂这四位主要人物的性格，竟然可以在那些跑跳行止的Q版小人的动作里体现得淋漓尽致：阿仇身为唯一的男生和队伍的领导，每遇大事决断，必笼起袖子作很酷的思考状；小雪温柔腼腆，所以她总是不停的脸红和鞠躬；玉儿则老是交叉双臂，眼神往上飘，做一副谁都不卖帐的太妹形象；最有意思的是宁珂，一会儿假哭，一会儿偷笑，得意的时候又腰摇起小折扇，刁蛮俏皮的样子呼之欲出，仅从她特有的的动作表情，就能发现她便是《轩辕剑Ⅲ》里那位可爱魔女——妮可的前世了。在丁点儿大的小东西上能做出如此细致的文章，《天之痕》美工们的功力确实令人钦服。



在豆子坑客栈遇见程咬金和秦琼

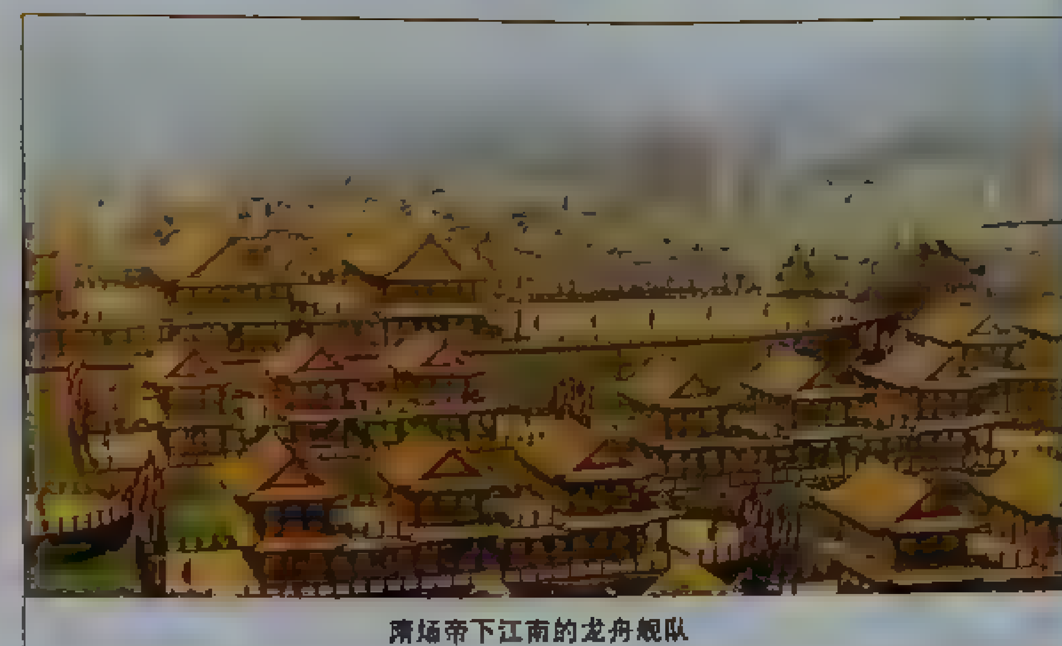
所谓"华丽的包装"，除了精彩的画面外，当然还有出色的配乐了。虽然曲子不是非常多，但是每一首都很中听，与周边气氛更是非常之搭调。战斗画面的背景音乐尤其值得赞赏。相比之下，音效方面稍次一些，例如那个公山先生不停的咳嗽声就让人听得很是发烦。

在其他一些周边细节上，可以看得出制作者用心颇细：譬如那只可以放在桌面上饲养的召唤兽——符鬼；以及用"起"、"承"、"转"、"结"四个字代替了电脑游戏里常用的"START"、"LOAD"、"OPTION"和"EXIT"，相信许多朋友在第一次看到这个巧妙设计的时候，都发出了会心的一笑。

只可惜这种闪亮的创意都只表现在小的地方，从大处看，整个游戏相对于《轩辕剑Ⅲ》基本没有大的改进，虽然同为"外传"，却全没有当年《轩辕剑外传枫之舞》那样强宾压主的勃勃气势，令许多抱有过高期望值的玩家很是失落。我个人认为，这个问题应该分开两部分来看，就硬体部分（画面、音乐等）而言，要超越《轩辕剑Ⅲ》的确相当困难，没有重大突破是可以理解的；而就软体部分（总体剧情、分支情节、人物塑造、战斗模式、升级系统、装备系统等）来说，《天之痕》相对于本传，本应有更大的可发展空间，但现在我们看到的游戏却完全相左，某些地方——例如总体剧情——反而显得更加单薄。



每一种武功都有很炫的动画



隋炀帝下江南的龙舟舰队

说到这里，在下免不了又要俗套一番，开出"仙剑"这辆老爷车来与《天之痕》比上一比。在图象表现和游戏模式上，老掉牙的"仙剑"早就不具备与优秀的新游戏竞争的实力，此处就不罗嗦了。而另一方面，在煽情的能耐上，却又没有一款新游戏（包括"轩辕剑"系列）具备与"仙剑"竞争的实力。在玩《天之痕》的时候，我注意到，游戏在塑造玉儿这个人物的时候，有意无意地带上了林月如的影子。而且在第一结局里，玉儿也和林月如一样死去了，但我此时却无法找到当年在锁妖塔看着林月如离去时那种又惊又痛的感觉，总觉得缺少让人感动的因子。思索良久，觉得最关键的原因在于："仙剑"在安排林月如死之前，做了大量的剧情铺垫，整个故事的中间部分，一直刻意安排林月如陪伴玩家完成，大家越来越移情于她，其程度甚至超过了第一女主角赵灵儿。极力塑造一个你深爱的人，然后用突如其来而又无可挽回的死亡，毫不留情地粉碎她，一下子就会让你体验到什么叫做"从骨头里一直痛出来"的哀伤。正是这一笔，为"仙剑"的王座埋下了最坚实的一块基石。反观《天之痕》，在运作手法上就比较幼稚，各个人物用墨相当，没有重点，加之情节太少，根本没有培养起玩家与人物之间的感情，玉儿之死的到来非常仓促，因此基本上也就无法给大家带来什么感觉了。由此更联想到很多其他的武侠RPG，策划者们总是简单地认为：把女主角干掉就是成功RPG的不二法门，殊不知，若没有精心的剧情营造，没有过细的人物描写，到最后无论是女主角死掉，还是男主角死掉，或者是男女主角一起死掉，换来的都不会是眼泪，顶多是一个不耐烦的哈欠而已。■



宇文拓在泰山之巅布下魔法阵

出品公司 大宇
国内发行 育碧
发行版本 3 CD/WIN9X
类　　型 角色扮演(RPG)
最低配置 PⅡ 300/64MB、24速光驱、3GB 硬盘
3D加速卡 不支持
3D声效卡 不支持
多人游戏 不支持
操　　控 鼠标+键盘
出品日期 2000 12
官方网站 www softstar com tw/product/products/SWD

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
故 事 性

优点 画面音乐一流，文化气息浓厚。

缺点 情节简单，段子老套。





天生杀手必有用

职业杀手代号 47

文/海之岸 编辑/东东

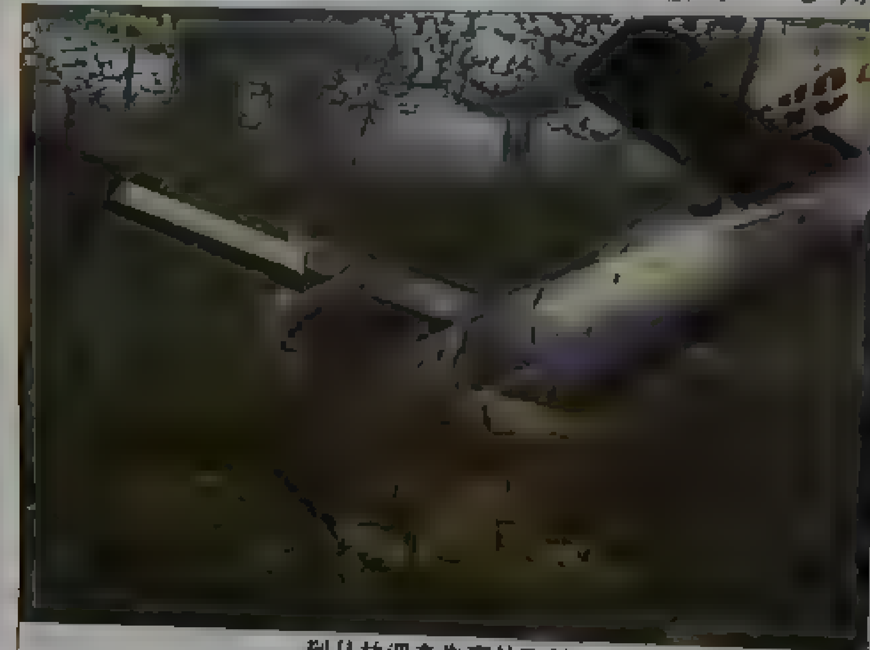
职业杀手始终是个敏感的话题，它经常与政治丑闻、间谍活动、黑社会犯罪等问题紧密相连，是惊险类娱乐作品的最佳题材。譬如不久前国内曾上映的，名噪一时的影片《女囚尼基塔》，就以政府雇用的秘密杀手从事政治暗杀活动作为主题。Io Interactive 公司的新作《职业杀手代号 47》（Hitman Codename 47），从名称上就能看出，这是一款以杀手为主角游戏。不过，别以为这又是象《命运战士》那样断肢遍地、鲜血飞溅的暴力游戏，相反，这倒是一种反对疯狂杀戮的全新游戏类型：智慧型射击冒险游戏，或者叫“间谍游戏”。



第一个任务地点是古色古香的中国庙宇

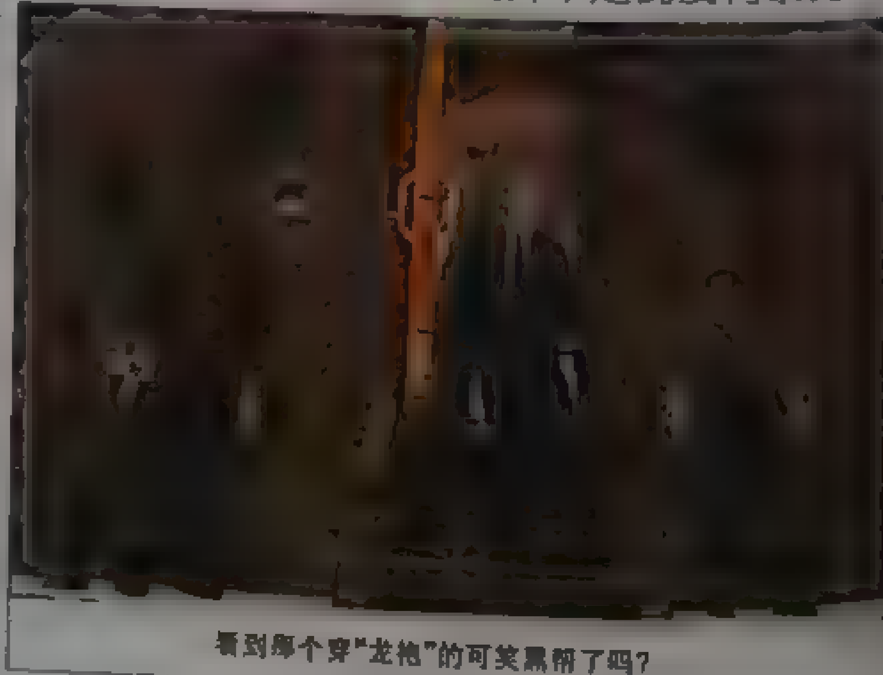
游戏采用第三人称视角，场景看上去很清晰明亮。当然明亮并非来自于主角的光头，虽说光头很符合传统的杀手形象（尤其是光头上很酷的条形码文身）。主角转身时，画面转换十分流畅自然，不会如某些游戏那样让你头晕迷失方向。NPC 的动作也是如此，有不少人物在远景活动，但是分辨率依然很高。最令人感兴趣的是游戏提供的狙击模式，当你使用狙击枪的时候，视角镜头停留在你的肩头上方，屏幕上会出现另一个高精度的狙击瞄准窗口，清晰地显示你瞄准的目标，那种感觉简直太酷了！

一进入游戏，你就会发现周围环境的非常逼真，几乎所有细节都被考虑到了，就仿佛你能触摸到一样。控制方式是流行的鼠标加键盘，整个游戏都处于第三人称视角状态下，所以很多玩家们在网上争论当拔出枪进入射击模式时，是否应该设计成切换到第一人称视角。不同于《龙女》(Drakan)或是《异教徒 II》(Heretic II)，《职业杀手代号 47》不需要频繁地按动各个功能键进行切换，物品和武器选择都可以在屏幕上的一个选项列表中进行。举一个例子就能说明游戏中的互动性之多样化，同样是点击一扇门可以引发各种事件发生：安装窃听装置、放置定时炸弹、撬开锁、踢开门、关上门…… 你可能针对这扇门做的所有事情都在一个小菜单里列出来，如何行动完全取决于当时环境和你的主观意愿。



到丛林调查失事的飞机

游戏的过场动画使用了实时 3D 动画，制作水平相当不错，可惜还是有着这类动画的通病：边缘抖动。游戏画面比静态的截图要好得多，但也不是无可挑剔的。无论是背景还是周围物体，其精细程度都令人惊叹，但是人物处理得比较马虎。虽然每个 NPC 的贴图都经过了细节处理，外形比例符合真实情况，多边形的数量还是偏少，表面不够柔和。你扮演的角色的举止可一点都不美，走路大摇大摆、不可一世，由于视角在他身后，就只能看到他的后背和后脑勺，更增添了一些神秘感。人物的动作显得有点僵硬，走路、转身等动作还有点别扭，但是翻墙、爬楼等动作就很自然。虽说这个游戏不主张随意杀戮，但并不是说没有暴力成分，如果打死一个靠近墙壁的人，墙上会清晰地留下喷溅的鲜血。这种特殊的感官刺激，借助优秀的游戏画面，造成的视觉冲击可想而知。

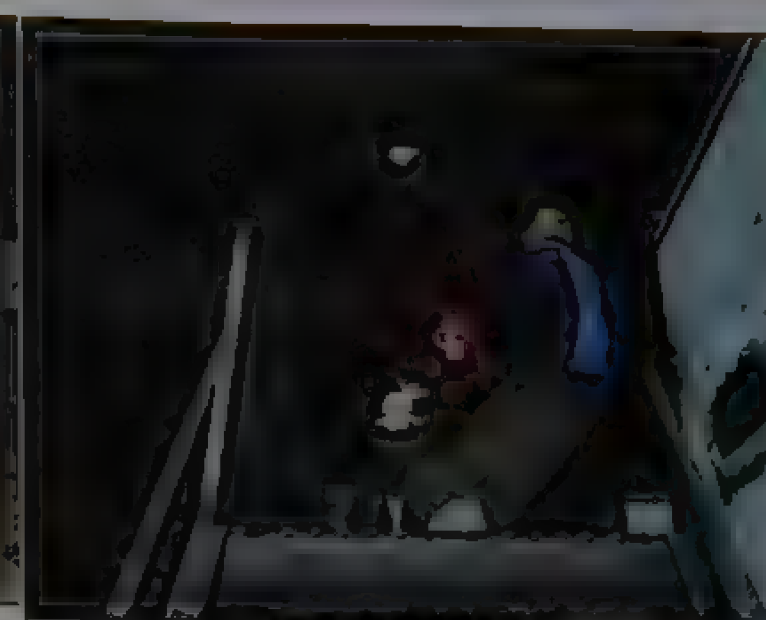


看到那个穿“龙袍”的可笑黑帮了吗？





豪宅里的大人物是下一个拜访目标



《职业杀手代号 47》的场景包括中国香港、荷兰鹿特丹等一些都市场景，另外还有还有原始森林里的战斗，总共 5 个章节又各分为 3 到 4 个任务。游戏的室内场景也非常丰富，给我印象深刻的是那座欧洲的豪华酒店，屋内的墙纸和家具贴图十分复杂，再加上光线、阴影，还有同样美仑美奂的屋顶结构，很难相信这一切都表现在很小的一个空间范围内。而且这些场景可不光是让你欣赏的，里面会存在线索，更可能发生你意想不到的事件。



这所豪华酒店的室内场景很是不错

游戏中的每一个任务都不止一种完成方法，可以用多种手段来解决，各种必需的道具能从游戏过程中获得，也能从黑市上买到。完成任务后会得到一定的赏金，用来购买武器和特殊道具，比如诱捕器、圈套，甚至还能雇用帮手，当然交易方式还是黑市交易。你做的每件事都离不开金钱和智慧，如果通过正常途径无法搞到需要的情报信息，可以通过行贿来获取。你扮演的不是普通杀手，所以不鼓励你用“传统”的杀手工作方法——子弹横飞。在《职业杀手代号 47》使用大脑思考的几率远高于用武器，因为游戏中有不少谜题，如果用武器硬闯的话会死得很快的……我有亲身体会。不过整个游戏世界中的人似乎都对你怀有敌意，所以要想顺利完成任务，不进行一些破坏和枪杀也是不可能的（毕竟还是杀手啊），只要选隐蔽些的地方，尽量不惊动“群众”就行了。

续章里会出现许多与你一模一样的杀手

说到不足，应该是游戏难度偏大（如果这可以算一种不足的话），面对蜂拥而至的敌人，挨不了几枪就完蛋（毕竟不是蓝博），虽然真实性可以得高分，不过游戏性却大打折扣。还有我比较反感的是，在游戏的香港场景（这是游戏的主要场景之一）中，那些华人黑帮居然穿着画着龙的黑色长衫，留着辫子，虽然这种丑化仅限于黑社会，而不及于警察和普通市民，但总觉得制作者虽然把游戏的很多情节放在香港，但他们对中国和中国人的了解还是非常浅薄可笑的。而最可能引起争议的就是游戏中的血腥画面，我记得有一个场面是描写主角中枪受伤的，可以清晰地看到鲜血从伤口喷涌而出，如潺潺小溪流淌；另一个过目难忘的场面则是一个死囚被挂在绞刑架上，临死挣扎，然后不停地抽搐……由于目前各国都加大了对娱乐业暴力泛滥的控制力度，游戏业犹如惊弓之鸟，稍有一些闪失就可能遭致封杀，这款游戏表现了如此的血腥场面居然还能顺利上市，确实令人费解，好象只能用“幸运”二字来解释吧！■

英文名称 Hitman Codename 47
出品公司 Io Interactive/Eidos
国内发行 未定
发行版本 1 CD/WIN9X
类　　型 动作冒险(AC/AD)
最低配置 PII 300/64MB 12MB3D 显卡
4 速光驱 400 MB 硬盘
推荐配置 PII 450/128MB
32MB3D 显卡 8 速光驱
3D 加速卡 D3D/Glide/OpenGL
3D 声效卡 EAX
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标+键盘
出品日期 2000.11
官方网站 www.eidosinteractive.com/hitman



图像表现
音乐音效
操控
创意
故事性
动感

优点 职业特色淋漓尽致，布景华丽，有惊险动作大片之风。

缺点 场景太少，情节简单，立意不高，血腥画面有不良影响之嫌。





创世纪商业帝国

文/黑鹰　编辑/游骑兵

由于很长一段时间以来缺乏力作支撑，香港电视连续剧几乎快被国内的电视观众遗忘了。而最近在央视黄金档期播出的《开创世纪》（原名《创世纪企业帝国》）百集电视剧集，却让香港电视连续剧有东山再起的势头。香港电视广播公司及汇智互动多媒体公司亦以该电视剧集的人物及剧情为背景，推出了商业运营策略游戏《创世纪企业帝国》，就在国内电视观众痴迷于电视中的人物命运起伏时，这款与电视剧集同名同族的电脑游戏也吸引了笔者的目光。

游戏中玩家将扮演剧中12位主要角色之一，与其他角色在商场中角逐，谁能收并所有11个行业总计43个企业，谁就获得了最后的胜利，成为企业帝国的王者。游戏中的情节与电视剧集并无什么特别的联系，不过这12位主要角色的形象确实是完全来自电视剧集中的演员形象，如罗嘉良、陈锦鸿、古天乐、汪明荃、秦沛、吴奇隆、蔡少芬等港台明星，游戏中更沿袭了来自电视剧集所设定的不同角色的家族背景、学识能力及性格特点。这些角色设定将影响他们在游戏中的行为趋势，比如好勇斗狠或报复心强的角色，其名下的企业便会对其它企业穷追猛打。

人物背景非常详细

权衡主角的管理、技术和公关这三大商业能力，并注意初始资金的多寡将影响游戏的难度（当然是资金越多越容易些），选定你喜欢的角色，然后选定游戏中的对手数量（最多7个对手），通过掷骰产生所有各自的指令执行顺序后，一场商业大战就开始了。


名星出场魅力非凡

游戏的主要步骤，是在按月划分的指令阶段里，选择调整己方公司的业务、购买新公司及攻击其它公司。游戏一开始当然要抢购适合角色专长的行业中开业资金适度（还要预留一些流动资金及雇佣员工的费用啊）、投资回报率最好的企业了，不过这个抢购顺序受上述随机产生的指令顺序影响，若在第一回合发现最适合的企业被别人抢得，倒不如干脆重新来过，要知道创业基础非常重要，一步落后步步难行。

购得第一家公司后，公司的董事长自然就是你的代表角色，你还需要雇佣管理、技术和公关三方面的职员，每类最多20名，每名雇员需3万元。公司运营的流动资金是用于在遭到其它公司“攻击”时，在“战场”上随时补充流失人员之用。基本上在购得一家公司后，最低只需聘请一名董事长（能力越高，聘金要求越高），再分别雇佣管理、技术和公关人员各一名，连流动资金都不需要，就可以开始运营了。但这样一间公司毫无抵抗力，一旦别家公司“攻击”，则此公司会轻而易举地被对方兼并，你就会白白损失公司购置费用。因此应根据资产情况充分考虑上述人员及流动资金的投入，加强公司抵御风险的能力。

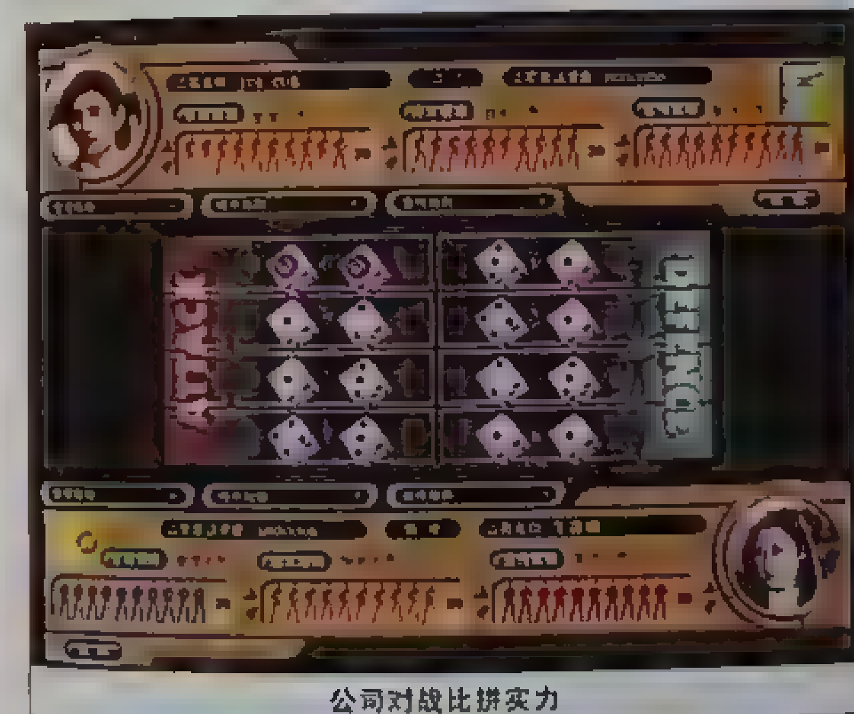


繁华的城区群商割据

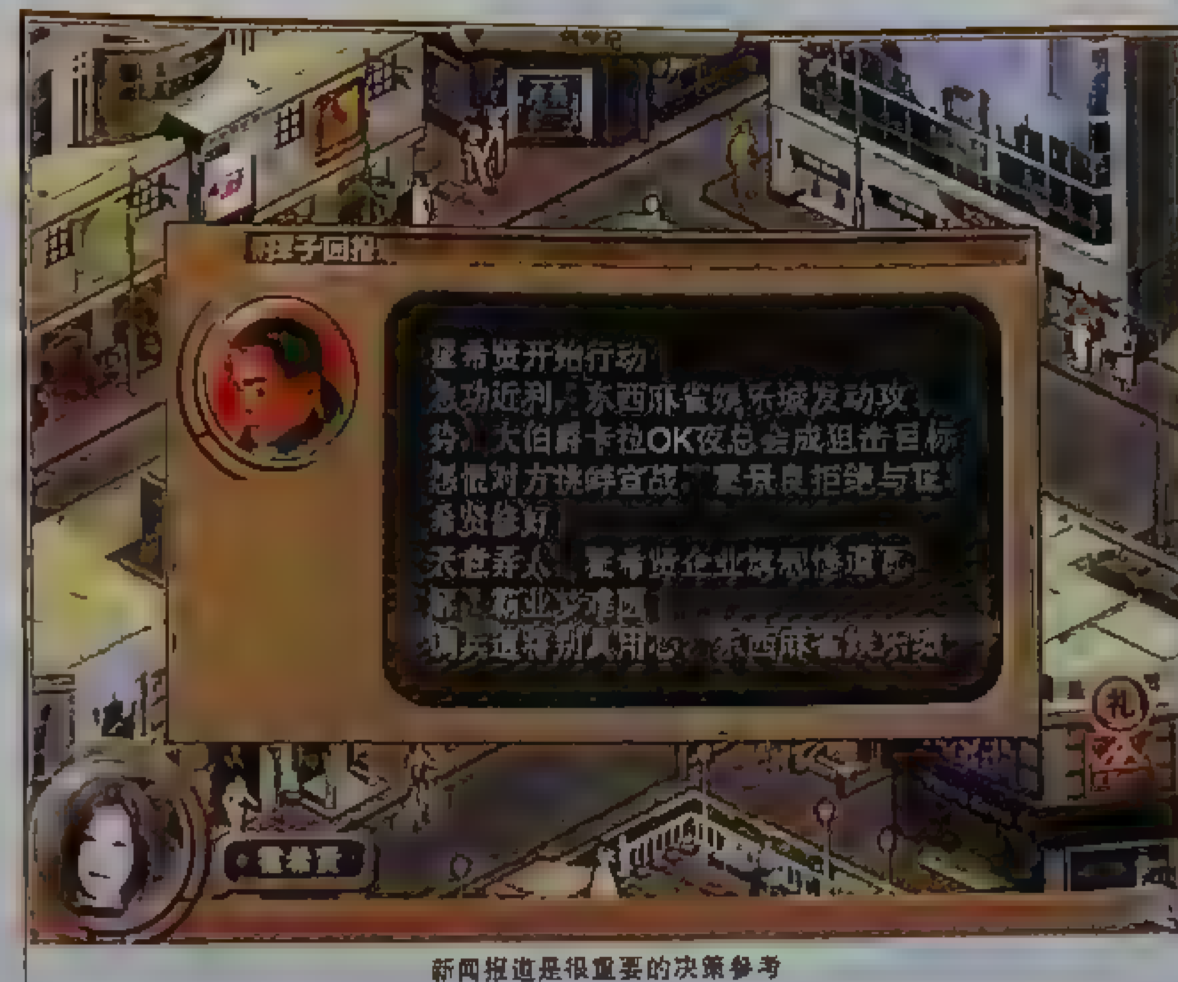


游戏中公司的收益多寡并不受员工及流动资金多寡的影响，只受政府施政方针及行业垄断度的影响，这就使得游戏在经营策略方面颇为欠缺。游戏中的主题并非“怎样把旗下的企业经营好”，除了根据随时播出的新闻决定投资哪些行业会有短时间的高额回报率之外，你最需要关注的就是“并购”二字。为旗下某家企业注入大量的流动资金和补充人员，然后选择“攻击”，指定你想收并的企业，则一场商业闹剧就开始了。

“火拼战场”中，双方可从管理、技术和公关三方面选择挑战，双方人员会根据董事长在三方面的能力级别，由高向低显示为红色、橙色和蓝色。若某一方面你人员能力高而对方人员能力低，则这就是最佳挑战方向。挑战中双方各自最多4名人员出场，各自掷骰，点大者胜，点平时防守方胜，落败的人员从所属公司中流失。你可以在己方回合中调用预先储备的流动资金补充人员，也可在交出公司所有流动资金求和。若有一方的某一类在职人员全部流失，则该公司所剩资产、员工及董事长都归胜者所有。若落败公司为某一对手亲自经营的母公司，则其旗下所有其它公司都将被获胜者收并，该对手即破产退出游戏。


公司对战比拼实力

成功收并一家公司后也别高兴太早，其它对手会乘其战后体虚之机迅速前来挑战，因此收并后你会有一次机会立即为其补充人员和流动资金。假若你对拥有该公司并无兴趣，则可以在你的指令回合中将其业务结束，套取剩余营运资金。


新闻报道是很重要的决策参考

《创世纪企业帝国》的若干场景勾画了不同行业聚集区域的风貌，各家所属公司都会有个大大的字号表明其主人。玩家可以通过点击场景中的地铁建筑在各地之间移动，选择攻击的目标。游戏的背景音乐及音效并无什么特色，操控方面还有个小问题，就是当你点击“打击对手”的选项后，必须指定目标执行，无法取消这种状态。另外一个小BUG就是战斗时一些汉字显示为乱码，这应该是简体中文化过程中的遗漏。不过特别值得一提的，就是这个游戏并不需要安装（总容量85MB），而是直接在光盘上运行主执行文件即可，当然存档文件是会存在硬盘上的。

对于那些喜爱电视剧集，对剧中人物非常喜爱的玩家来说，这部游戏中真实演员的面孔一定会让大家满意。如果你想找一个随时可以上手，毋需考虑繁复参数的策略游戏，这是个最时尚的选择。■


聘请能人将抢得制胜先机

英文名称　Enterprise
出品公司　汇智互动多媒体
国内发行　自营
发行版本　1CD/WIN9X 中文版
类　　型　策略（ST）
最低配置　P166/32MB，4速光驱
　　　　　3D加速卡 声卡，0MB硬盘
推荐配置　－
3D加速卡　不支持
3D音效卡　不支持
多人游戏　不支持
控　　制　鼠标
出品日期　2000.12
官方网站　www.game-fans.com
图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
耐 玩 度

优点　安装运行非常简捷，上手迅速。

缺点　策略设定过于简单。



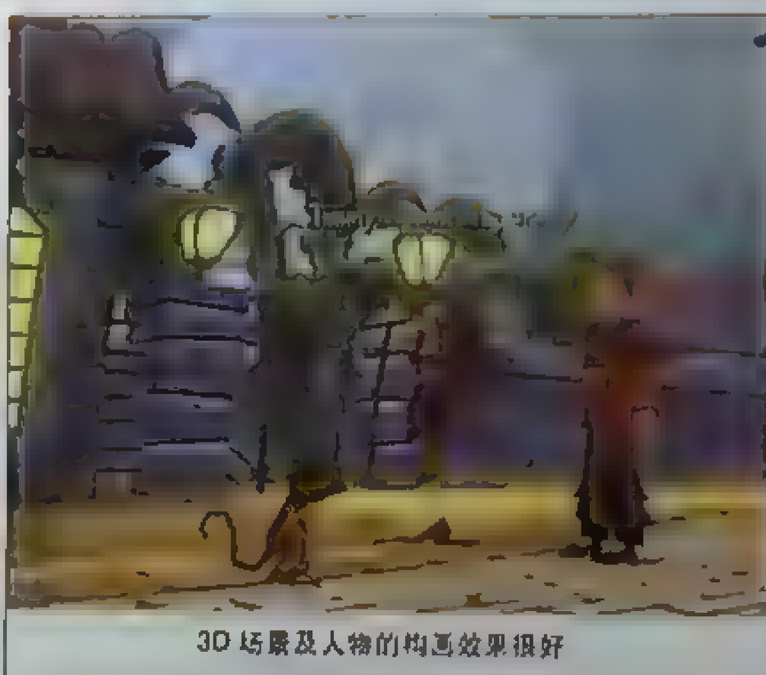


文字冒险游戏与猴岛式幽默永垂不朽

猴岛小英雄IV逃离猴岛

文／楚玄　编辑／游骑兵

卢卡斯(LucasArts)公司除了当家的"星球大战"系列作品之外，它在冒险游戏界也享有极高的声誉，"猴岛小英雄"系列则是此类产品中的明星之一。2000年，这个风靡电脑游戏界的系列产品出到了第4代。经过之前三集的猴岛冒险，厄运之神似乎还是不想放过主角——英勇的盖伯拉许·崔普伍德(Guybrush Threepwood，人称小盖)，所以这次我们的主角终于忍无可忍，决定逃出猴岛。


3D场景及人物的构图效果很好

故事开始，麻烦不断！

在上一集的游戏中，小盖把邪恶无比的海盗李察克(LeChuck)打倒之后，再度赢得美人归回来。而小盖正要和他心爱的伊莲·马蕾(Elaine Marley)回到三岛区共渡美好的日子时，才发现一切已经人事皆非！

首先，原本是岛上大头目的伊莲，居然因为离开自己的小岛太久，而被判定为"官方认定死亡"！对于这样离谱的事，刚结婚回来渡蜜月的小盖和伊莲自然是"丈二的和尚摸不着头脑"！而更令他们吃惊的是，当两人返回旧居时，居然发现一个家伙正在用投石机拆他们的房子！

经过一番调查后，才发现这一切的事端，都是一些该死的澳大利亚商人想要大肆收买土地而把事情搞得如此复杂。而聪明的你(也就是小盖)也将临危受命(没办法，谁让咱是"气管炎"呢！)，发挥自己无尽的才能(搞笑才能？)，在一系列冒险旅程之后，揭开这一切阴谋的内幕……

加勒比海风情

人物形象生动有趣

《逃离猴岛》就像一部互动式电影，人物设计用色亮丽、形象设计独特且性格鲜明，使整个游戏场景看起来赏心悦目，玩起来妙趣横生，同时也大大缓和了钻难题给玩家带来的困扰情绪。说起难题的破解，那可真是令人费尽心机，因为有些难关不能胡乱尝试，只要错过机会就很难错过，所以建议经常存盘，好令自己随时能够从适当的位置读取进度。

在整个游戏中，除了有大家所熟悉的伊莲和小盖之外，还有很多长相奇特(或者说难看也行)的角色出现其中。和之前同系列的所有作品相比，《逃离猴岛》最大的不同就是所有场景和人物全部采用了全新的3D构图引擎了绘制，这些精心设计的立体场景和角色，使该游戏既保持了原有的美式漫画风格，又进一步增强了游戏的可看性与表现力。

操作方面不尽人意

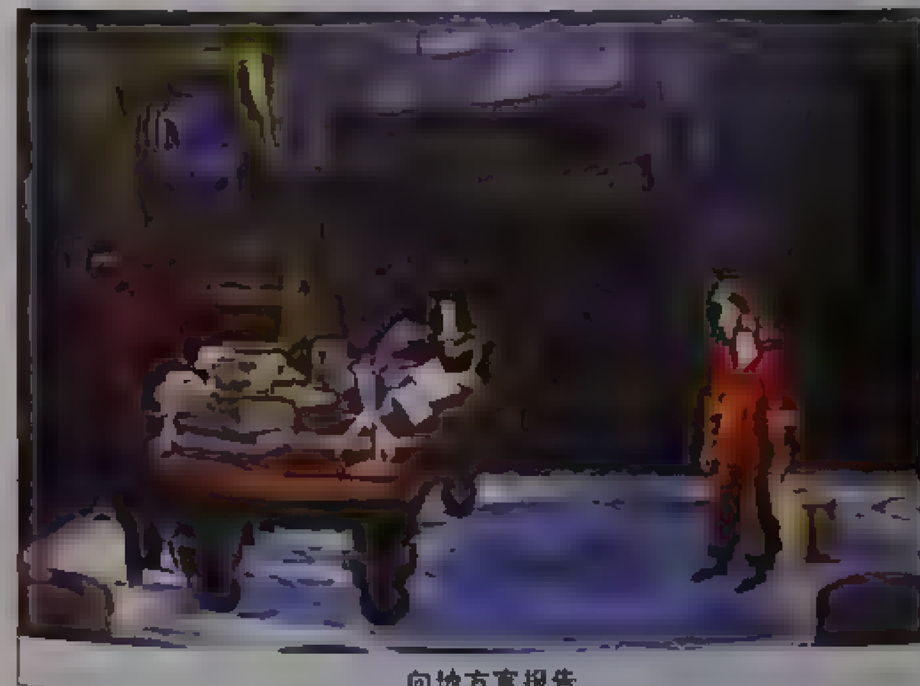
在游戏的操作上面，《逃离猴岛》似乎有些退步。它摒弃了上一代中鼠标键盘并用的格局，取而代之地改用键盘和摇杆。别以为这是多么好的事情，相对于那些"出生在鼠标时代"的玩家而言，游戏中操作按键并不仅仅是"空格"和"回车"那么简单，所以建议你耐心设定好各个功能按键，借此熟悉游戏中人物可做的功能设定，以免在游戏中因不知所措而抓狂。


女强人伊莲

不过游戏中很多设定的确很为玩家着想。在游戏当中有一个提供观看全岛地图的功能，让玩家们在游戏过程中可以很轻松地了解自己的位置。而且所有的角色均可以和对方进行交谈或互动(游戏拥有全程英文语音，听力不好的玩家可以选择开启英文字幕以帮助理解剧情)。

整个游戏的进行都是利用与人交谈来完成任务，而其中的交谈内容当然少不了一些奇怪的对话，如果您曾经玩过这一系列的游戏的话，您就会知道游戏当中最常出现的，就是互相"喷口水"的功力了。《逃离猴岛》也不例外，当你保得别人无话可说时，你就越容易得到胜利而进行下一步的游戏。

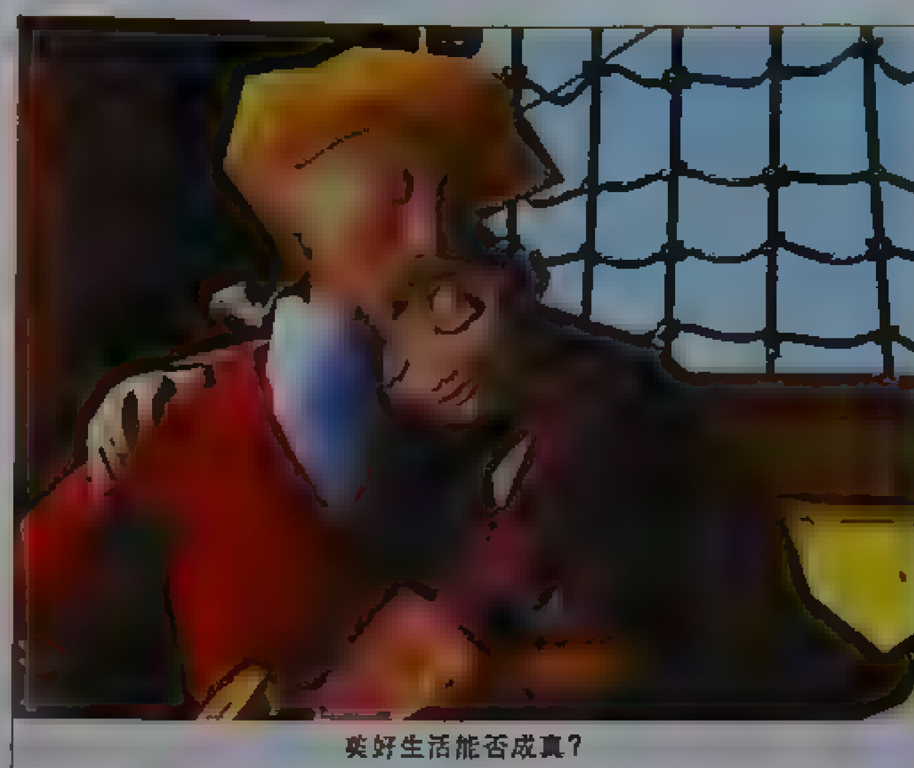
当然，在"猴岛小英雄"系列扮演着重要反派角色的李察克也没有缺席，因为让伊莲变成"死人"的阴谋就是他一手策划的，而李察克不但想要陷害伊莲，更想接管整座小岛，于是小盖和李察克这对老冤家，在第四代当中便再度交手了。


向她方面报告

幽默风趣的故事情节

《逃离猴岛》的整个故事情节与上一代相当紧密，曾经在第三代出现的人物，也会在新一代的游戏当中出现，比如那个说了等于没说的巫毒女巫、一堆只会惹你发笑的骷髅头等等……这不但让游戏一直有着极度的幽默感之外，更让玩家们能够一一的回味起前一代的精华。在本集游戏中，小盖当然负起了让伊莲"起死回生"的任务，除了要在岛上寻找出可以证明伊莲"还活着"的证据之外，更要让那些说伊莲已经死掉的人说自己"讲错话了"。在夹杂着李察克无时不在的报仇情结之外，小盖更要在三岛区当中的各个小岛解决不同的难题，最后才能完成任务。

音乐音效秉承卢卡斯一贯风格 图像表现优异


美好生活能否成真？

虽然这一款游戏并不是卢卡斯的第一款3D冒险游戏，可是制作小组仍将它当做是一个全新的界面来设计，所以不但人物在动做方面相当逼真，而且每一个角色都是由1100到1600个多边形绘制而成，这使得人物动作自然、栩栩如生。而音乐方面则秉承着这一系列游戏的音乐风格，其中小岛的音乐表现极为出色，使得玩家有一种置身加勒比海的感受。当然，因为是"猴岛小英雄"，所以在游戏当中免了不会有一堆"吱吱"的猴子叫声哦！

后记

"猴岛小英雄"系列是在欧美玩家中口碑非常好，但因为文化背景的差异及文字的隔阂，国内的众多玩家(尤其是英文不好的)不一定会对这款游戏"感冒"，幸运的是，电子艺界公司已经完成了这部大作的汉化工作，不日将在国内推出中文版。

可以说《逃离猴岛》是本年度一个最精彩的冒险解谜游戏，相信玩家们也一定会在游戏当中得到解谜的乐趣。其中最令人想要知道的事情就是，究竟这一次小盖和李察克之间的恩怨是否解决了？而小盖和伊莲这对欢喜冤家能不能共渡幸福快乐的日子？还有最重要的一件事，小盖不是"船长"吗？怎么他从第一代开始到现在，都一直没有船呢？这些奇怪的问题与结局，都将在《逃离猴岛》当中找到解答。

如果你是个"猴岛小英雄"迷的话，这一款游戏绝对不容错过，特别是它立体而又唯美的画风，让老玩家以全新的感觉观赏着一系列的南美风光图景；而初次与它见面的玩家们，甚至可以在解开游戏开始的序幕式谜题(编注：看看被铁链绑在桅杆上的小盖踢翻火盆，然后用双脚踮着煤炭踢过去点燃火炮引线而击沉海盗船，相信每个玩家都会大呼好玩了！)，便可从中发现小盖的幽默和整个游戏的魅力所在。这款游戏的出现，可以说是打破了"文字冒险游戏已死"的谬论。(也难怪游戏会安排伊莲假死，难道是是利用这个来反讽所有讲错话的人？！)

英文名称　Monkey Island 4　Escape From Monkey Island
出品公司　LucasArts
汉化公司　LucasArts／电子艺界
国内发行　电子艺界
发行版本　2CD　WIN9X
类　　型　模拟(SI)
最低配置　P200　32MB内存　4MB显存3D加速卡　4速光驱　195MB硬盘典型安装
推荐配置　PⅡ233　8MB显存以上的3D加速卡　1133MB硬盘完全安装
3D加速卡　D3D　OpenGL
3D音效卡　不支持
多人游戏　不支持
控　　制　键盘　摇杆
出品日期　2001.1(中文版)
官方网站　www.lucasarts.com/products/monkey4

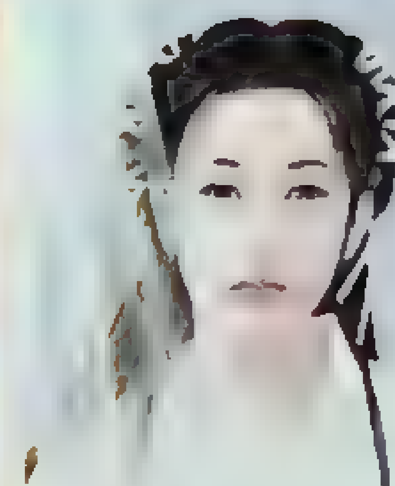
音乐音效
剧情
操控
画面
耐玩度



优点：游戏各方面表现均属上等，妙趣横生。

缺点：操控方面不支持鼠标的设定稍嫌霸道。





新神雕侠侣

文/龙河　编辑/游骑兵

十一月末，当刷着"新神雕侠侣"大幅海报的公共汽车，还有各大游戏刊物"统一"的小龙女封面广告出现在北京街头的时候，大家都在谈论《新神雕侠侣》这个热门话题，人们感兴趣的是，在如此强大的广告攻势之后的，是一款真正的惊世大作吗？或者不过是漂亮包装盒里的几张光盘？

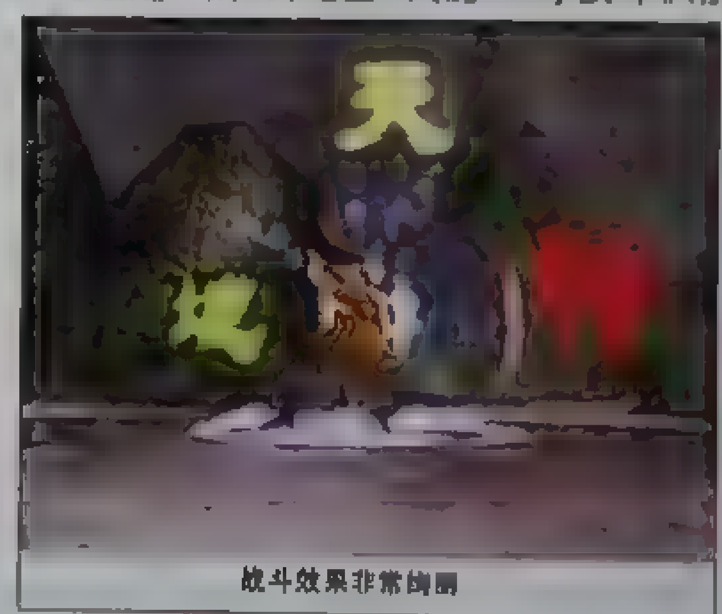
《新神雕侠侣》在所有广告中力推的第一个词就是"新武侠时代唯美主义"，依笔者之见，具体理解应该是表现在两个方面，即外在的、唯美的画面和音乐，加上内在的、唯美的武侠爱情故事。

笔者认为游戏在前者方面是做的比较成功的。游戏的开发商就是第一个用 3D 游戏模式诠释中国武侠的昱泉国际。半年前，《笑傲江湖》的创新赢得了许多喝彩，但由于当时的 3D 引擎尚不完善，表现不佳而导致"票房"不高。相比之下，《新神雕侠侣》的技术就成熟了许多，特别是在场景变换和人物动作的流畅度上，有了相当的改进。在标准配置的电脑上运行，快速跑动和战斗时施放绝招的时候，一般不会出现《笑傲江湖》里常有的停滞现象。而且，《新神雕侠侣》继承了《笑傲江湖》善于营造场景气氛的优势，背景贴图做得比较精细，光影运用熟练，其中一些画面堪称经典。只是感觉游戏后半段的场景相对于前面有些粗糙，颇有些虎头蛇尾的意思。音乐部分无愧于"唯美"的形容，歌手主唱的主题曲优美动听，贯穿全程的背景音乐也以主题曲的旋律为主，为整个游戏增色不少。



人物属性设定详细

作为 RPG 重头戏之一的战斗，也贯穿了"唯美"的精神。3D 武侠游戏之所以能引起大家的关注，很重要的一个原因是 3D 技术能够制造出 2D 画面所无法比拟的、极其华丽的武功效果。《新神雕侠侣》里的战斗可以说充分运用了这一技术优势，即使是非常简单的小型练功也被渲染得光影漫天、气氛十足。粗看起来，炫是够炫了，但也带来很大的副作用：因为这是一款"踩地雷"式的 RPG，战斗非常频繁，在第一次战斗欣赏绚丽效果的时候，当然会感觉很棒，但糟就糟在第 N 次战斗的时候，也不得不花费大量时间继续"欣赏"下去…　可以想象，此时玩家剩下的恐怕就只有厌烦了…



战斗效果非常绚丽

另一方面，《新神雕侠侣》在烘托"唯美"故事情节的做法上就差强人意了，虽有经典名著压阵，但情节既无创新，又没有体现原著的精髓，不过是象讲故事梗概一样把事情的来龙去脉说了一大半，一直讲到小龙女跳下断肠崖，然后生造出一个很"凄美"的结局。相信对于绝大部分早已将小说熟记于胸的玩家而言，恐怕不会有太大的吸引力，更谈不上为之感动了。

《新神雕侠侣》的另一个突出弱点是编程技术太差，导致整体游戏性受到影响，想必大家在安装游戏时就有所体会了，整个游戏完全是一大堆碎文件，PⅡ500 的电脑安装居然也需要将近一个小时！每次执行游戏或者更换盘片的时候，也需要经过长时间的等待。另外游戏中 BUG 也不少，正式版本发行不久，修正补丁就接踵而至了。

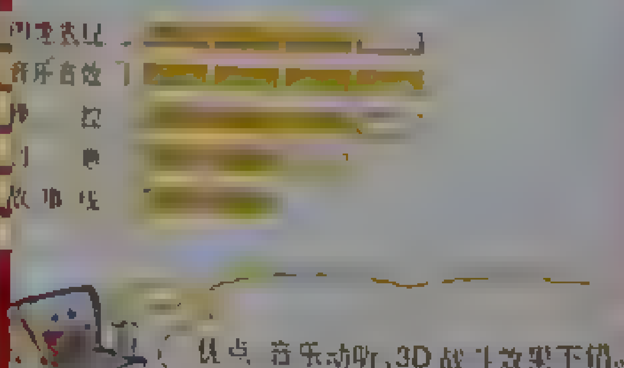


场景风格唯美

综合看来，《新神雕侠侣》的实际表现，似乎是成败参半，辜负了那些为它所营造的铺天盖地的广告，无法靠自己的表现来完全实现"新武侠时代唯美主义"的溢美之词，只能算是一款既无大成，亦无大过的普通作品罢了。■

出品公司 昱泉国际
国内发行 第三波
发行版本 4CD/WIN9X
类　　型 角色扮演[RPG]
最低配置 P200/32MB 4倍速光驱 4MB显存 900MB硬盘
推荐配置 PⅡ233/64MB,8倍速光驱 4MB显存 3D加速卡
3D加速卡 D3D/软件模拟
3D音效 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 键盘+鼠标
出品日期 2000.11
官方网站 game.interserv.com.tw/shendou





画面表现
音乐音效
操　　控
创　　意
故 事 性

优点 音乐动听，3D战斗效果不错。

缺点 情节铺陈简单，战斗过程冗长。

评分说明

音乐音效

考察游戏中的音乐音效。主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌人出现方位）及丰富游戏环境等方面进行衡量。

画面表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式和战斗模式等方面都是发掘新思路的地方。

优点

揭出游戏中的最值得关注的特色。

缺点

指出游戏中不可忽视的缺憾。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所侧重的独特因素而设定。因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中共得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各占专属特性的 50% 加权。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激，同时又能让玩者经由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观现实越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是"拟真度"的判断。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交流对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进过程，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的"世界架构"属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，它们是否合理、完整、丰富、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中"居民"——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

《家用电脑与游戏》杂志的"游戏评析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。



空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。

综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家收藏。



优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。

综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。



良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有所不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的，这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。



普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。

综合评分：普通级的游戏，一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无明显的出彩之处，要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上有所品评，这是适合博爱游戏的玩家选择的游戏。



及格

单项评分：还好没有什么错误，勉强可用。

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西。

古墓丽影历代记

文/八脚猫　编辑/游骑兵

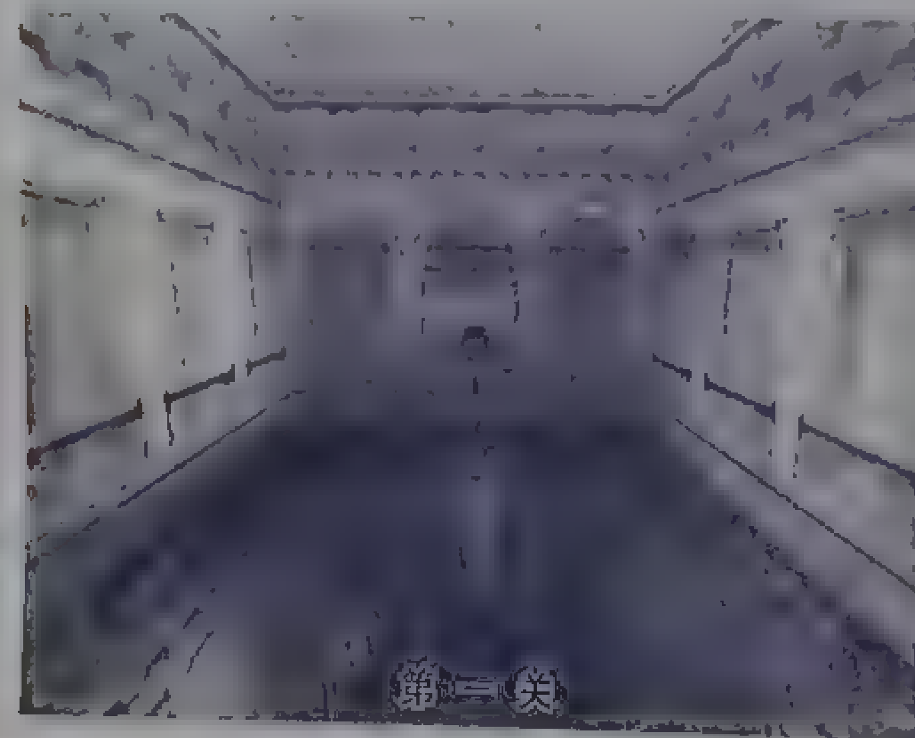
作者的话：

其实很久以前就有写攻略的想法。古墓五代 PC 版发行前买到了 PS 版，用了一周通关并写出了攻略。PC 版发行后又打通了 PC 版，把攻略中和 PS 版不同的地方改了过来。真是累惨了，那时几乎是玩一步写一步，然后改啊改……你知道的，劳拉之所以得以绝处逢生，除了灵活的头脑和敏锐的观察力之外，矫健的身手更是求生求胜的必须——在游戏中，你也需要这些。好了，不废话那么多了，等你们通关的好消息……

第一关　罗马街道
(Streets of Rome)

先走进左边的门，可以看到一辆铲车，爬上上面的铁板一路前进，经过几个房间，其中有一个要跳抓上面的铁架子爬过去。最后来到一间有绳子的屋子里，先下去，在下面的架子上可以找到一些物品。然后到尽头的角落推开架子，找到第一个秘密地点，一朵黄金玫瑰。然后回到绳子前按［Ctrl］(默认，如果自己设定了键位就是开枪的键)上去，走钢丝前进的过程中如果往一个方向倒的话按相反的方向键就可以恢复平衡。到了对面，回到有铲车的房间，出去回到出发点附近。

向前穿过一条巷子到一个喷水池处，看到一只狗，跳上喷水池安全地射杀它，然后从喷水池跳上旁边的一个防雨棚上，可以找到一些物品。下来在附近找到一个开关，拉开后打开附近的一扇铁门，到铁门那里拉开第二个开关，飞来一群蝙蝠，绕圈子跑一会就可以摆脱。拉开关升起一块石头，爬上去前进，有的玻璃窗可以打碎，可以找到一些物品，有一扇玻璃打碎后前进，跳到对面能找到一把钥匙。下楼回到喷水池边开门进去，进去进里面的门往左可以找到 Garden Key。然后上楼打跑皮埃尔，走过绳子下去，在左边一个房门前找到左轮枪，在有很多大桶的房间找到瞄准器组合使用打碎一扇门上的锁，在里面找到第二个 Garden Key。


第一关

把两个 Garden Key 放到花园大门两侧，打开大门，看见有一面墙，上面有三个龙头，劳拉把 Mercury Stone 放到墙上，然后从侧面上去，用左轮枪组合瞄准镜射击高处的大钟，震碎左边的门，过去按下开关打开钟下面的门，先不进去，出花园右拐进入右边通道，左边有个刚才没打开的门已经打开了，进去在架子上会找到一朵黄金玫瑰。

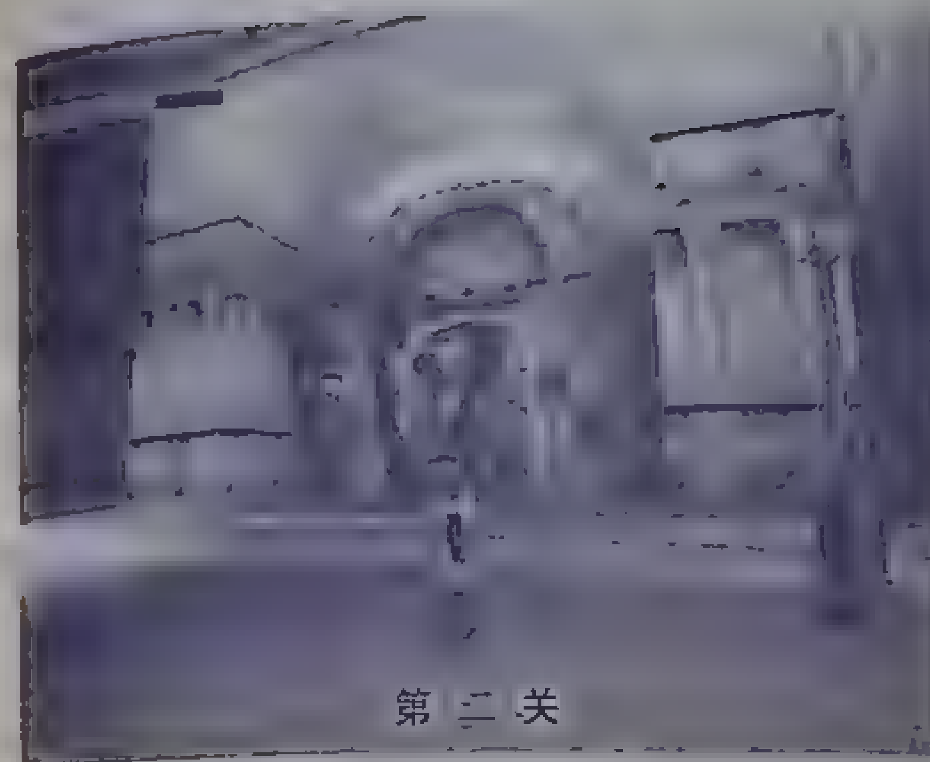
回到花园，进门，看到两只黑色的鸟，先进左边的门拉开关使一只鸟变白，再到右边上去，躲过斧头锤，扶在边缘移动到开关处，拉动开关使另一只鸟变白后回到下面。

转动两只鸟后出房间，再次来到刚才射钟打开的那扇门，在边上找到药包和第三朵黄金玫瑰。回到院子在下面中间的通道找到 Saturn Symbol 后过关。

第二关　图雷真的市场
(Trajan's markets)

先从左右两边的屋子里得到瞄准器和铁棍，然后前进，撬开右面的门，爬上台子跳到另一间屋子，走过绳子，跳过去，一直到一个有一些大齿轮的地方，从一根有梯子的柱子爬上去到横梁上，跳进一扇门，拉动绳子三次使大齿轮上升到和小齿轮差不多高，然后出去，跳到横梁上，向另一边的横梁上跳，有一个需要抓一下才能上去。跳进另一扇门，拉动绳子使齿轮转动，使下面中间屋子里的大轮子滚开。挂下去进入那间屋子，从滚开的大齿轮左边爬上去，进入一间小屋子，从门上撬下一个圆型的东西，然后进去，把圆形物体放到雕象下面，打开一扇门。出去先不急进入打开的门，先到院子里找到一个打开的地洞，下去找到一些物品和第一个秘密地点，一朵黄金玫瑰。上去进入打开的门，看到左面有一扇门打开了，先不进去，继续前进，在一个胡同里能找到一包弹药，回来进门跳过水池来到一间屋子拣起一些物品，进去看见一个大头，进门后向左跳，这样他看不到你，用左轮枪组合瞄准器，打碎他的双眼干掉他，得到 Mars symbol，到进来的方向下面找到一个地洞。掀起上面的板子下去，到下水道游到一个深坑处，下面有水流游不下去。游进一个洞里上岸后撬下一个圆形阀门。

原路返回到干掉大头怪的房间，前进到另一间屋子，看到一台机器上面有个突起部分，把刚才撬下的阀门装上后转动。先不出去，从门边的两个石台上跳抓爬上高处的铁架，然后跳到那台机器上，可以找到第二朵黄金玫瑰。出去后回到深坑处，游进下面的通道上岸后前进，看到一

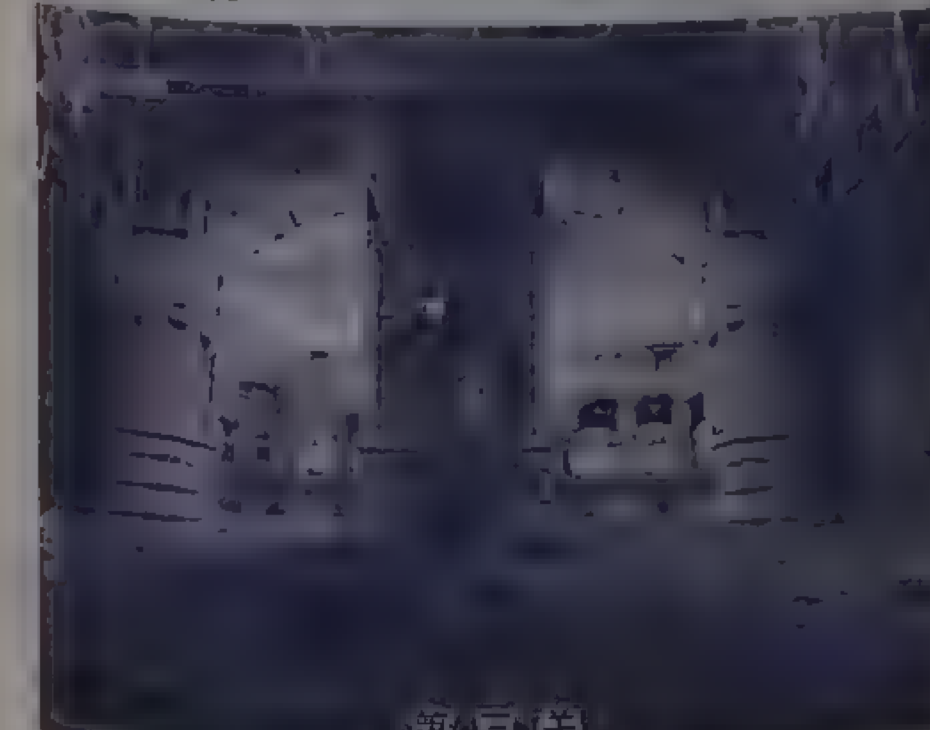

第二关

个高大的武士，只要来回跳着打，利用速度的优势就可以打死他。打倒武士后彩色玻璃碎了，出去，走到水池前的那扇门向右拐，进入一个原先没有打开的门，找到第三朵黄金玫瑰。然后跳进水池，游进左边的洞里拣起 Venus symbol 上岸。

上岸后遭到拉尔森的攻击，打败拉尔森后要打三条火龙，可以左右来回跳着打，也可以跑到火龙后面的通道里去，得到一些物品，然后躲在墙边跳出来打两下在跳回墙后，这样反复一段时间就可以干掉三条火龙。然后拣起周围的物品，把 Mars symbol 和 Venus symbol 嵌入壁上底座，打开中间的门进去，跳到宝石前，滑下坡过关。

第三关　罗马剧场
(The Colosseum)

前进，推开右边有铁环的石块找到第一朵黄金玫瑰。然后继续向前走一点，通道的地板开始掉落，快速前进跳到前面的屋子里。然后倒退着挂在边缘，挂在边缘爬进矮洞里按下开关，然后原路返回，进入打开的门。


第三关

滑下去射杀一只狮子，然后按下开关，又冲出来一只狮子，干掉它后爬上梯子，拣起宝石碎片后出去。走上坡按下开关，然后继续上坡到顶后杀死一个武士和一只狮子。进入一个小房间，找到一些物品和 Uzi。

然后走下坡向右走来到一个大洞中，到洞左边拉动绳子三次然后迅速跳到下面，前进，向右跳，一路前进到洞右边的石台上，助跑跳到中间的大圆盘处，得到细柱子上的宝物。这里要求速度快，拉绳子升起的细柱是限时的。然后向前走，走到门前时大门打开了，进去，走到活动地板上滑下去。

向右跳回到洞口，又回到刚才拿到宝物的大洞穴，再回到上层刚刚掉下去的地方，这时里面的铁门自动打开，进去可以捡到第二朵黄金玫瑰。

再次进门滑下后上坡走到门前，门自动打开，走进屋子在一个基座处将两块宝物组合使用，然后迅速转身向后跑到头。等地板塌陷完后助跑跳到前面，倒退着挂下来，然后向右爬，到头松手下来，进房间爬上去，杀死武士和狮子，得到一把钥匙，然后用钥匙打开门，看到一个高大的武士，利用速度的优势离他远一点来回跑跳射击干掉他。爬到墙上的洞里又找到一把钥匙，用钥匙打开门，滑下坡，背对宝石，向前面的石台上跳，再跳过一个石台到一个洞里找到一朵黄金玫瑰。然后回到宝石处撬下宝石过关。

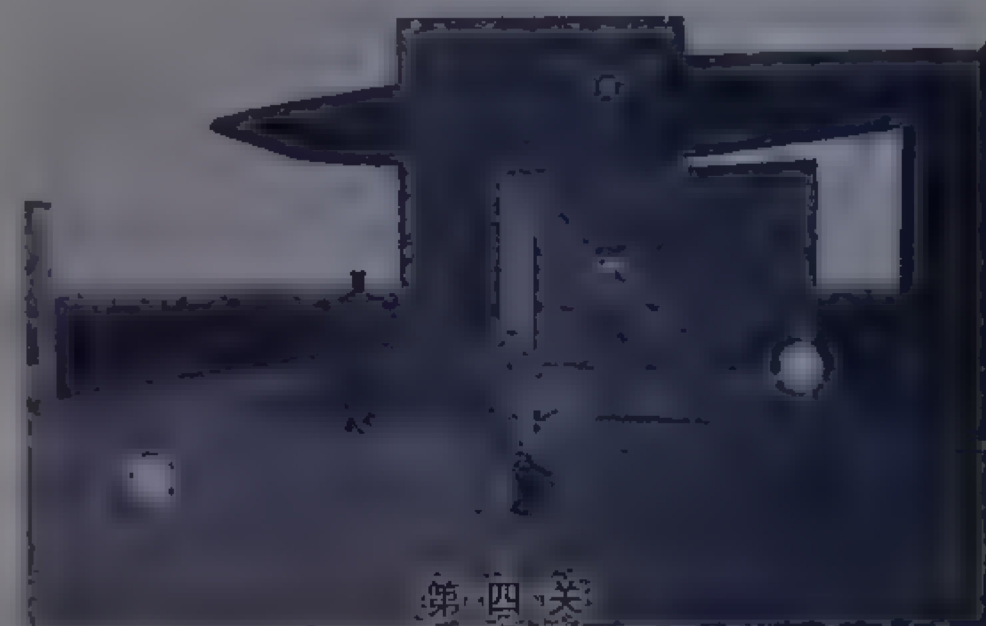
第四关　基地
(The base)

下楼到达仓库，注意躲开二楼一个敌人控制的铁爪。打开一个铁柜找到一把钥匙，在附近找到一扇有钥匙孔的门，打开，上楼射杀两个士兵得到一张磁卡。然后在铁柜里找到药包和 Uzi。

回到仓库到铁柜附近的门处刷卡打开门，上楼梯到二楼，然后跳到箱子上一直跳到另一边的楼上，路上可以找到一些物品。进入控制铁爪的敌人所在的房间干掉他，然后控制铁爪打开一条通道。回到地面后，没有了铁爪的威胁，可以慢慢找找东西了，又找到一扇门，刷卡进去打碎墙上的破铁板找到一朵黄金玫瑰。

出去进入刚才打开的通道，进入左边的通道来到外面，爬上箱子，跳到起重机钓着的箱子上，再跳到左边的一堆箱子上，找到第二朵黄金玫瑰。下去刷卡进入一个有一台机器的房间，干掉一个士兵得到一把钥匙，然后回去进入右边的通道。

出去后向右跳过去跳到头得到瞄准器和一些弹药。然后挂下去，刷卡打开澡堂的门，进去，里面一个人也没有，却有一只狗，几枪便干掉它。然后在澡堂


第四关

里翻箱倒柜找到左轮枪、黄色二极管等一些物品。然后跑到浴池里掀起角落里的一块铁板游下去，在下面拐了半天后上岸，找到本关最后一朵黄金玫瑰后游回来。

回到澡堂按下开关，打开门出去，一直向前走，来到已经来过一次的那个机器房，把二极管装到上面，然后射杀一条狗，按下边上门的开关后出去，爬上中间的箱子，再跳抓到起重机吊着的箱子上，再跳到潜艇上面，干掉敌人后进入潜艇。

第五关　潜艇
(The submarine)

一开始劳拉被关在一个屋子里，从中间的两张床之间扳下一根铁棒。在一个角落里找到一块铁板，撬开后进去。一直到头后向上爬，爬上去后前进，在深坑处爬

下去，在下面的洞里找到一朵黄金玫瑰，出来继续前进，顺梯子向上爬，来到一个有几根乱晃的电线处，爬进左边的洞里到尽头掀开铁板下去，在房内的柜里找到药包，在一个小柜子里找到蓄电池，然后出去继续前进。向上爬，上去后看了看潜艇里面的情况后继续前进，到了尽头爬下去，掀开铁板下去，来到厨房，悄悄走到厨师身后（按住[Shift]走，不要跳，也不要碰到厨师）用铁棍打晕他，得到一把钥匙，先用它打开右边的门，在房间里的架子上找到另一把钥匙，在后面的小柜里找到手枪。

出去打开左边的门进入大厅，消灭敌人后进入左边的门，前进，打开阀门，进屋干掉两个敌人得到 Shotgun，然后爬上箱子，找到 agualung 下来，在门边有个木箱能撬开，里面有第二朵黄金玫瑰。出去回到大厅，到对面拉开阀门，进去后进入边上的房间，爬到木箱上拉开上面的铁板爬上去，爬了一点头顶上有个洞，不用管，继续前进，过了一会，又有一个洞，站起来，向右转，跳起抓住上面的洞口爬上去，找到第三朵黄金玫瑰。下来继续前进，拉开底下的铁板下去，干掉一个敌人，在小柜里找到第二块电池。

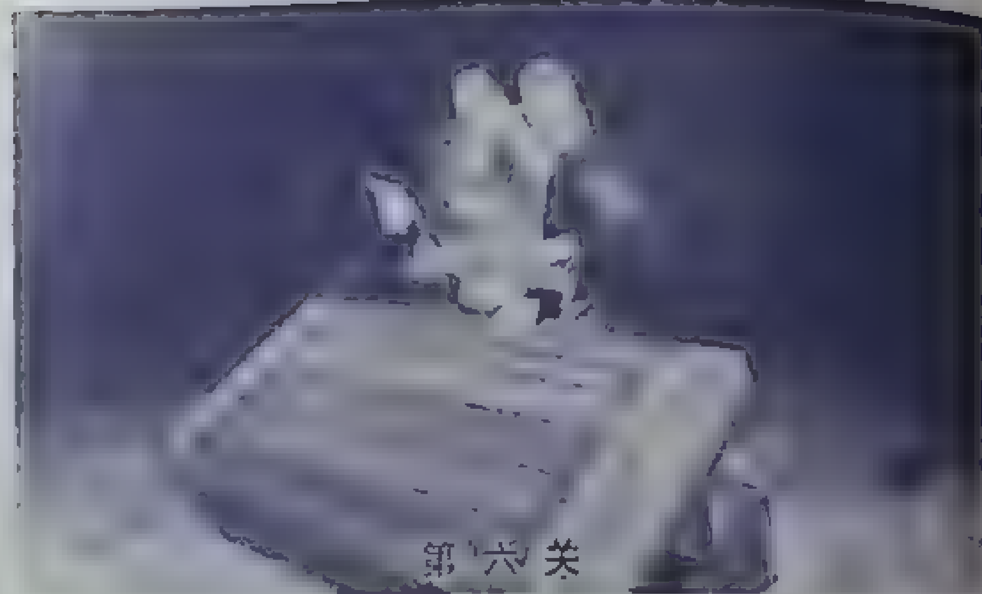

第五关

出门向左拐，然后前进，爬下去，干掉一个敌人后前进，来到一间屋子，很象一开始劳拉被关在里面的那间屋子。在里面找到一个药包。

出去打开圆形阀门，打倒一个敌人，经过一个装有鱼雷的房间，爬上梯子，打开右边的圆形阀门，进去干掉一个敌人得到 suit sonsule，出去后右拐，打开左边的阀门进去又干掉一个敌人。走到潜水服前将 suit sonsule 和 agualung 组合放到潜水服上，然后把两块电池组合后放到潜水服上。

劳拉穿上潜水服打开门走进水里。

第六关 深海潜水
(Deepsea dive)


第六关

本关路程较短，向前游，在岔道口处先向右边游，在一艘沉没的潜水艇附近找到一个洞口，游进去找到一朵黄金玫瑰。

出来回到岔道口处，这次向左游，在附近礁石处能找到一个通道，游过去，再游进下面的洞里，然后一直往里游，在一个木箱里找到找到一个矛头。突然上方塌陷，打坏了劳拉的潜水服，潜水服里的氧气不够用了，劳拉赶在氧气耗尽以前游回潜水艇里。

第七关 沉没的潜水艇
(Sinking submarine)

爬下梯子出去，干掉士兵向右转爬上梯子，跳过火堆，进入左边的房间，在架子上找到一把 Uzi，出去接着跳过火堆来到大厅，由于电线断了拖到水上使水带电，劳拉只好从桌子上跳到对面，干掉一个士兵得到一张磁卡。

出去，跳过火堆来到左边的门前刷卡打开门。爬上梯子，来到驾驶仓，到前面打开圆形阀门，进去后一个垂死的军官给劳拉一把钥匙，劳拉接过钥匙出去，站在门边上一个铺着地图的桌子上，打碎高处墙上的破铁板爬上去，向右爬来到一间屋子，跳起来拉下墙上的开关扳下来断开电源。下来出了驾驶仓进入右面的房间在地上找到一些物品，最后在里面找到一个黄色的瓶子。

出来后下梯子，拐进左边有电线垂着的通道，由于电源已经切断了，所以不用怕，到门前用钥匙打开门进去。在两头的柜子里分别找到药包和一个绿色的瓶子。

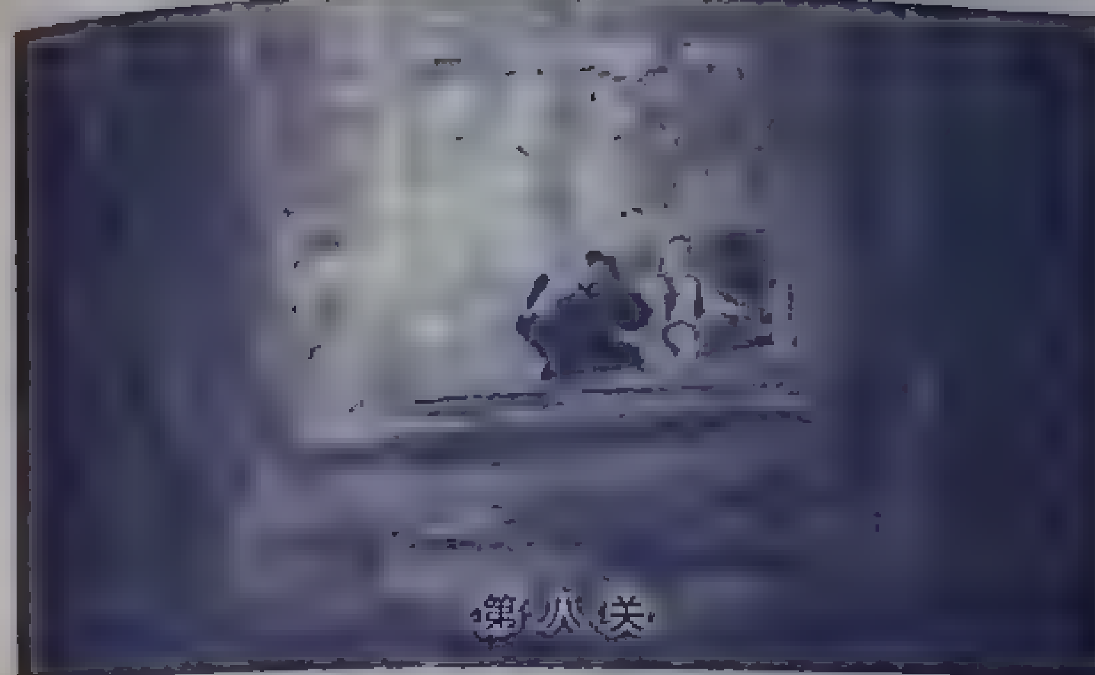
出来干掉两个敌人得到一把钥匙。回到驾驶仓，进入那个军官给劳拉钥匙的房间爬上梯子，在上面使用两个瓶子过关。


第七关

第八关 绞架
(Gallows tree)

向左前进，跳到对面的蓝色斜坡上跳抓上面的裂缝一直向左移，拐个弯到头放手。转过来看到对面下面有个平台，后退一步，跑着下去，不要跳，如果对准了的话会落到平台上，爬到上面的平台，看见对面有一个洞口，跳进去找到一朵黄金玫瑰和一个药包。下去找到一个台子，上去进洞来到本关开始的地方，再回到一开始走下去的那个地方，跳到对面抓住斜坡向右移，到下面有个洞口的地方松手然后迅速再抓下面洞口的边缘爬进去。滑下洞口，爬上右边的石台，跳起抓住头顶上的可攀缘物荡到对面。进去先到右边得到大药包，然后从左边滑下去。看到一具挂在树上的尸体，居然和劳拉说话?!我的上帝!

和尸体聊完后，走到门左边的角落里，面对上面是斜坡的墙跳抓爬上去然后马上跳，落到一个平台上又找到一朵黄金玫瑰。到右边的洞口跳起抓住头顶的岩石荡到洞里，飞来一群烦人的蝙蝠，尽快摆脱蝙蝠的纠缠快速前进，跳进井里游到小木屋处上岸。助跑跳到右边那个长长的斜坡上后迅速起跳落到屋子的另一边，从矮洞里爬进去。在屋子里面找到大药包，在小柜里找到橡皮圈。从水里游出去，出来到外面，跳出到对面的水里，上岸进洞回

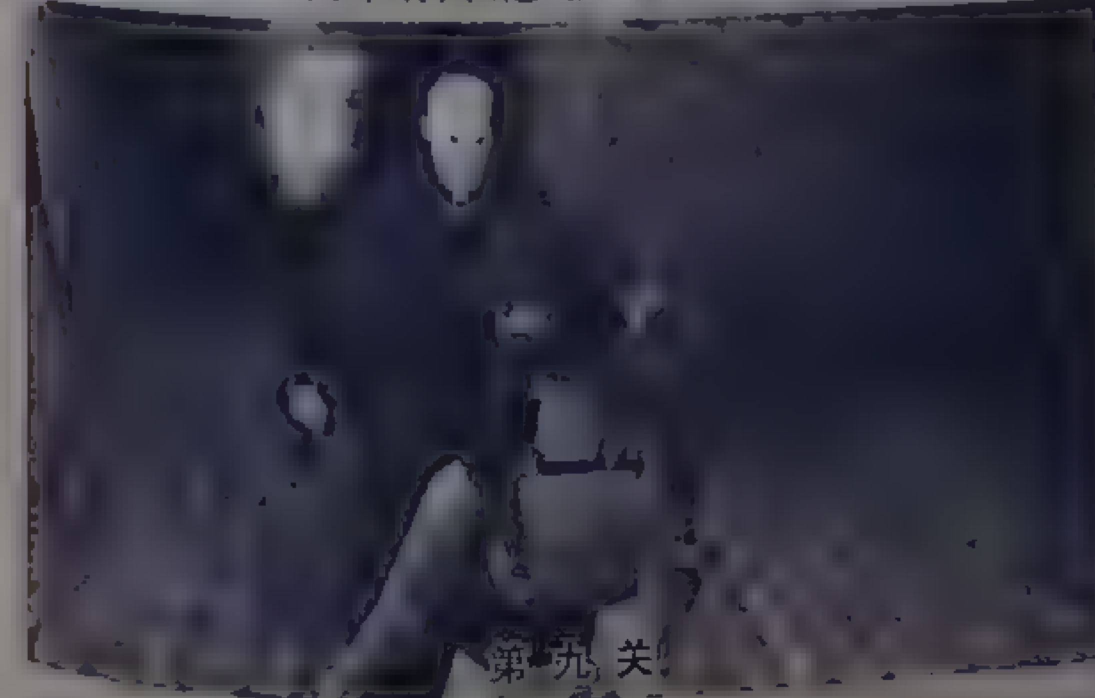

第八关

到那个和尸体聊天的鬼地方经过火堆找到一个矮洞，爬进去在尽头找到一把叉子，再爬到上面将橡皮圈和那个“叉子”组合，哗，居然是弹弓!用弹弓把里面的链子射掉使钟落下来震碎门。进去拣起地上那个象锥子似的东西，从地面上的洞下去，前进，出去在边上的房间里找到火把，然后在前面一间点着火的房间里将火把点燃后一直向前走，从地洞下去，在有尖刺的坑前向右拐，然后在有个火把的通道下去，先把火把扔掉爬过去，在里面找到一朵黄金玫瑰和一个大药包。回来捡起火把前进，到一个房间，烧上面的树根得到一颗心。出去上到地面上，走到一扇关着的门前，把那颗心放到边上的洞里，进门后一直前进过关。

第九关 迷宫
(Labyrinth)

一开始走了一点便看见一个鬼魂穿过门，把一个椅子上面的东西拧了一下。

劳拉走到三个大石板前，先推中间的石板，然后推左边的石板，最后是右边的石板，打开刚才那个鬼魂穿过的门。劳拉避开骷髅兵的攻击，进门找到一个袋子，出去回到三个石板那里，在边上的罐子里使用袋子里的东西消灭骷髅兵。


第九关

进入那个像是楼梯的东西边上的门，先不要向左滑下去，看到前面能爬上去，上去拉下开关，出来进入刚才进的铁门，里面的门打开了，在里面墙上的洞里找到一朵黄金玫瑰。

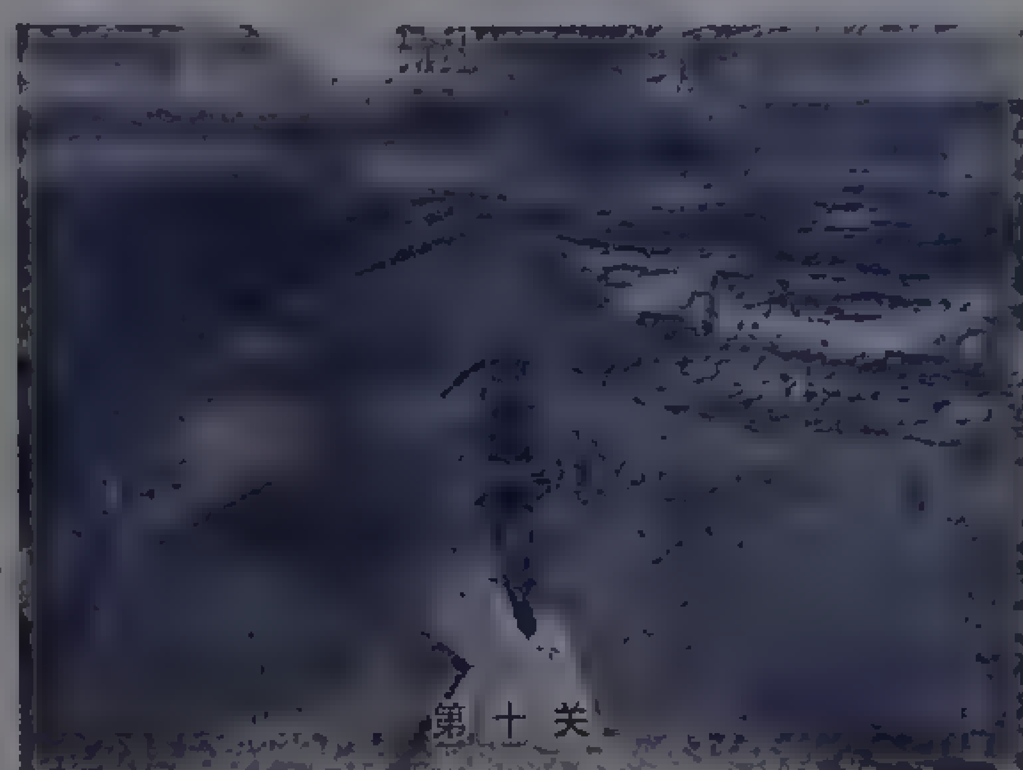
回到拉开关的那扇门滑下去，挂在边缘松手下去落到水里。上岸走进第一个通道，在栏杆的缺口处跳过去，挂在边缘移到另一边，进去找到一朵黄金玫瑰。回到栏杆缺口处前进拉下开关，出去一直向上走，看见通道，进去过桥看见一个开关，先不拉它，从右边过去一直前进上去又看见通道，进去过桥找到一本书。捡起书以后进入对面的门前进，看到鬼火，一直向上走，到头时跳抓上面的可攀缘物，前进到洞口松手迅速抓住洞口爬进去找到第三朵黄金玫瑰。

下来然后向上，这次不用走到顶，看到上面的木板，跳抓上去，跳到对面的木板上，滑下坡前进，看见鬼火，躲过一只像野猪的怪物跟着鬼火走，滑下斜坡来到一间屋子，进入前面的人形棺材过关。

第十关 老磨坊
(Old mill)

一开始劳拉想从前面走，结果被骑士给堵了回来。无奈只好进入左边的通道，出去看到前面有绳子，下面有两个小矮人扔石头打劳拉，往右上方看有个平台。助跑跳抓绳子，在绳子上向右后方转身，荡到平台上得到未点着的火把。下去进刚才出来的通道，在里面找到火，点燃火把。出洞口把火把扔到下面的小矮人那里使小矮人惊慌地四处乱跑，就不会骚扰劳拉了。

再抓住绳子荡到左边的高台，在门前的铁栏杆处撬下一根铁条，再回原来的通道口那里。又一次助跑跳上绳子，略微向右，荡到前面的石台上。在边上的通道里找到一个大药包，然后利用几个上面是斜坡的石台一直跳到一个洞口处抓住边缘爬进去，到裂缝处挂在边缘移到一个洞口在里面找到 Chalk。出来下到那两个小矮人处，在一个洞里找到一朵黄金玫瑰。出来跳到对面上去，从洞口回到本关开始的地方，劳拉在地上的一块方石头上画了些


第十关

什么，这时那个骑士又出现了，这次 Dunstan 神父救了劳拉，但是 Dunstan 神父却被抓走了。

前进，滑下坡，看见那个混帐骑士押着 Dunstan 神父说了一罗唆通之后进了一座房子。

走到房前，向右走，跳过水沟进通道，出来到了一个有个大风车的地方。走到左前方的矮洞爬进去，到火堆前捡起大药包，把血补满后咬牙冲过去后马上向左跳进水里，身上的火灭了以后回到火堆边上捡起第二朵黄金玫瑰。（如果先进行后面的步骤，让风车停止转动后再来的话火就灭了，可以毫发无伤地得到黄金玫瑰。）

出去回到门口处，跳到水里向下游，可以看到一个铁笼子，向前游，看见有个地方有只水怪游来游去很碍事，还有个金黄色的地方有个硬币。劳拉趁水怪游走后马上游到硬币处捡起硬币，这时水怪开始追劳拉了，连忙游到铁笼子处把硬币扔进

去，那个傻呼呼的水怪游了进去，劳拉一脚把门蹬上，笼子缓缓上升，原来是那些小矮人……

又来到刚才水怪所处的地方，游进里面的洞里上岸前进，来到一个有大齿轮的房间，从左面上去看到地上有个机关，拉几下打开对面的大门，迅速以一个有气跳助跑跳抓前面的铁杆后松手落到前面，微调一下方向，一个右侧跳落到右边门内，马上爬进已经快要关上的限时门，在右边的斜坡前停下，跳抓上面爬上去，转过来跳到对面拉下开关使风车停止转动，令水流减缓。

滑下坡上岸从通道出去，跳进水沟向右游，逆着水流游进去，看见右边有个洞口，游进去找到第三朵黄金玫瑰。

出来向右继续前进，浮出水面不要向前游，在右边看到一个可以立足的地方，上去，跳抓爬进洞里，一直前进，到头爬上来，跳到边上的石台上，再跳到房子上可以立足的地方，跳到门上面的地方，再到前面可以立足的地方，跳到右前方的房子上，有个矮洞口，对着洞口趴下，按【Alt】键就可以一个前滚翻下去。在里面转动开关后出去就可以过关。

第十一关 第十三层
(The 13th floor)

本大关物品和弹药比较少，因此一定要节约弹药和药包。

向左走，走到头用枪瞄准通风口的门打碎爬进去。爬过通道，看见上面有红色激光，继续趴着，在右边找到一个药包。转身，躲过激光前进，跳过火坑，打碎右边通风口的栏杆，爬进去来到一个屋子，在架子上找到一些物品，里面有一把锤子。上来进入对面的矮洞，到头看见下面有红色激光束，等激光束过去时下去，蹲下躲过激光束，找准时机跑过去进入通道，来到一间屋子找到第一朵黄金玫瑰。

原路返回到本关开始的地方，躲过激光束前进爬上梯子，前进捡起弹药，用锤子打开铁锁来到一个有尖刺状梯子的房间，从梯子爬上去，注意躲开激光束。上去后射碎左边的铁板进入通道，到通道口马上瞄准下面那个哨兵的脑袋一枪干掉他。倒退着趴着爬下去，向右慢慢走进入一间透明的屋子。里面有个哨兵在睡觉，瞄准他的脑袋送他见上帝，然后拿起桌上的磁卡在边上的门刷卡进去，在架子上找到弹药和药包，出去继续前进。

按下电梯边的开关，电梯打开了，进去按开关，开门后看见两个哨兵，慢慢走出电梯，瞄准脑袋干掉两个哨兵。前进，又看见一个哨兵，赶在他开枪前打碎他的脑袋。回去到电梯左边刷卡进门，快跑进去，否则机枪会打你。

在里面按下开关，出去一直前进，到头右拐进入对面的门，按左边第三个按纽出来一件工作服，同时掉出来一个夹着张光盘的东西，捡起来回去进入电梯到刚才的那一层。走到头把刚才捡的那个东西放进边上的仪器

进入打开的通道，突然产生一阵爆炸，快速跑到头顺杆子下去，在快到地面时一个后跳，跳进一个通道找到第二朵黄金玫瑰。

下去爬过矮洞，走过铁桥进入通道，在边上一间屋子里的架子上找到一块布。然后一直前进到楼下，在哨兵的侧面大门刷卡进去，在两个柜子里找到两个绿色的瓶子，出去把其中一个瓶子里的东西倒到布上慢慢走到哨兵后面麻醉他，然后刷卡进门。射杀一个哨兵得到一张通行盘。把盘放入电脑进门。


第十一关


第十一关

进去马上跑进里面的房间，不用管那个哨兵，劳拉拿枪瞄准工作人员的头干掉他，这时有一扇门打开了，避开进来的哨兵的子弹跑进门里。一直跑到一道红色激光前，干掉追来的哨兵，在激光左边找到第三朵黄金玫瑰。向右前进，进门后上楼拉下开关，暂时断开彩虹女神周围的电源，然后马上一口气跑下去拿走彩虹女神，进入前面的门。（如果前面不杀掉工作人员，而是让他协助你打开门的话，虽然要简单些，可是就找不到第三个秘密地点了。）

第十二关 带着彩虹女神逃跑
(Escape with the iris)

前进，把枪放到左边的玻璃台上，通过X光通道，在通道的笼子里找到一个小药包。向前走，左拐到头右拐，在前面的房间柜里找到一个绿色瓶子。出门右拐，半路边上有两扇门，进入右边的门，在小柜里找到一块布。出门继续前进，慢慢走到哨兵后面，把瓶子里的东西倒在布上迷倒哨兵。前进，在自动打开门的几个屋子里能找到一些物品，其中有一张卡片。出来往回走到头，在门口的电子锁处输入卡上的数字进入洗手间。向前走进去，踢开第一扇门，进去看见上面有裂缝，跳起来抓住裂缝把天花板拽下来爬上去。出来挂在边缘，松手后马上再抓住下面的矮洞口，不过洞口太窄爬不进去，松手落下去。出了通道转身挂在边缘爬下去，一直下到底放手落进一个洞里，找到第一朵黄金玫瑰。

出去跳到杆子上向上爬，到头后向后跳落到铁板上。向右转，助跑跳抓前面的铁杆荡到对面，然后转身跳抓电梯的边缘爬上去，在靠墙的地方掀起一块铁板进入电梯内部。按下开关下去，一开门便看见二个哨兵，马上按开关关门下去，再尽快关门停下电梯。

从电梯边上的铁栏杆处爬上电梯上面，跳抓铁杆荡到对面抓住铁板爬上去。从左边向上爬，爬到边上有通风口时向后跳落到铁板上，再跳到右边的铁杆上荡到对面的铁板上，爬上高处的洞口，出去滑下去滑到另一个斜坡上就马上起跳抓住铁杆，等边上的火不喷了松手荡到前面的铁杆上，等前面铁板的火也不喷了再松手荡过去。助跑跳抓高处洞口的边缘，向前走到铁杆处走过去。

滑下坡，爬出矮洞口向右跑，引诱哨兵射碎水缸，挂下去找到第二朵黄金玫瑰。上来从边上绕到后面，从斜坡上到第二层，躲开敌人的子弹从左边的梯子上去，按下开关，跑到灭火器边引诱敌人打碎灭火器炸碎边上的墙壁，找到第三朵黄金玫瑰

下去进入刚才打开的门前进跳到水缸前，引哨兵开枪打碎水缸，按下边上的开关进门向左跑，来到一个有机枪和电子眼的房间，慢慢走到开关前按下开关，前进来到一个有一些机器的房间，进入边上一个小房间，里面有很多箱子，跳起抓住天花板的裂缝把天花板拉下来爬上去，进去按下开关打开X光，这样就能看见箱子里的东西了。在一个箱子里找到驱动盘，其它的是炸弹。

回到一开始来的房间在门边上的电脑处使用驱动盘启动机器，把彩虹女神放到中间的架子上，这时彩虹女神消失了。

进入地上的洞里，在铁栏处用望远镜偷看哨兵按下的密码（用蹲下的那个键放大），下去按下开关打开门进去在右边按下开关，关掉本关开始处的X光，跑到左边的洞口爬进去，出去来到本关开始的地方。拿起枪，走过通道射碎灭火器进入炸开的通道

第十三关 红色警报！
(Red alert!)

瞄准上面的哨兵的脸干掉他，上去，到左边有扇门的地方不要走上去，助跑跳过去，这时铁板断了，抓住铁板爬到下面的洞口，找到黄金玫瑰。


第十三关

下去到本关开始的地方，上去跳过刚才断裂的铁板，又跳过两个断处，上楼梯，跑了两步马上跳到上面，楼梯被炸断了。前面的墙被炸出了裂缝，踢开裂缝爬进去，来到一个小屋子，拉下上面的铁板上去，干掉哨兵。

前边台子上有弹药和铁爪，先不要捡铁爪，否则就用不了。靠红外线望远镜过有激光束的通道(按【Ctrl】就能看见激光)。

向右走，干掉哨兵进入电梯，到另一层出来又干掉一名哨兵。看见前面有两扇门，进入左边的门，到前面的屋子里按下开关，拿出枪把靶子在越过白线前全部击碎，可以进入右边的屋子，进屋后门关上了，边上还放毒气。这次要尽快把活动靶在越过第一道白线前打碎，否则就会死掉。如果成功就可以找到第二朵黄金玫瑰。

出来向右拐到头进门，红色激光束后的枪不能拿，拿走绿色激光束后的枪。干掉哨兵。在另一边的门边台子上拿到铁爪，出门来到一间有很多高台的屋子，干掉哨兵，爬上高台，选用刚才拿到的枪，瞄准天花板上的，这时瞄准器中心会出现绿色标志，开枪将铁爪发射出去，然后跳抓铁爪后的绳子荡到一面残破不堪的墙上抓住墙的表面向右移到洞里。

滑下去，躲开两个哨兵的攻击向前跑到电梯里按下开关回到一开始的那一层。走过激光束，捡起台子上的铁爪，出去到外面的楼梯处瞄准对面悬在空中的铁板把铁爪发射上去。抓住绳索荡到对面，滑下去在火堆前起跳抓住前面爬上去。爬过矮洞挂下去，抢在哨兵按下机枪的开关前干掉他。拉下开关出门搭电梯到另一层。干掉两个敌人，跳抓绳子荡到高台上，拉下上面的铁板，又干掉两个敌人。前进，下去到右边的房间前进，挂下去，打碎上边的红色阀阀放水，再打那个老头，打了一会后发现老头居然是个机器人，已经开始漏电了，连忙爬上台子，老头裸露的机器遇水短路坏掉了。

水里有电，不能下去，跳到前面的斜坡上，连续几个转身跳，最后在空中按方向键跳到入口边上的铁板上，捡起铁爪。爬到入口上面，把铁爪发射到天花板上，抓住绳子荡到前面的洞里。拉下开关放掉水，下去捡起药包和老头身边的Key Bit的左半部分。再上去一次拉上刚刚拉下的开关打开入口的门，出去。

加速跑躲开直升机的攻击来到一间屋子，前进跑到吧台后面趴下，前进到角落按下开关。再跑回屋子，看见一个老头，不管他，一直向前跑，右拐进通道，然后一路左拐，要快，跑到一个开关处老头刚从头顶上走过，拉下开关把老头关在两道门之间。出去左拐进入左边的门，里面有毒气，走到头拉下开关，进入边上的矮洞找到黄金玫瑰。出去，在快要出去时进入边上的门，拉下开关，熏死被关在隔壁的老头。然后把开关拉上去出去到老头那里捡起另一半Key Bit。

一路右拐，到十字路口向左进入没有激光的通道。爬上台子，前面是斜坡上不去，转身跳抓梯子上去，前进，下去把两个Key Bit组合开门。进门一直走就可以结束劳拉的本次冒险。

一些注意事项

第二关打那个大头时最好按蹲下的那个键放大，这样便于瞄准。

本集游戏中荡绳子比以前难一些，要领是荡上两三下，到最高处后按【Alt】。不要管你荡的是否很高，在五代中你即使荡得不高也能荡到很高的地方。

最后一关容易出现一些BUG，比较常见的是在吧台按下开关后出去看见第二个老头，跑了一阵后发现老头不追你，这样就无法干掉他，也就无法继续了。我用的办法是在附近不要LOAD游戏进度。只要你尽量少LOAD的话，BUG就不会出现。■

突袭图解三军战术指南

文/Diablo Ⅱ　编辑/东东

盟军篇

第一关:战地救护

任务简介:1)治疗士兵,维修车辆

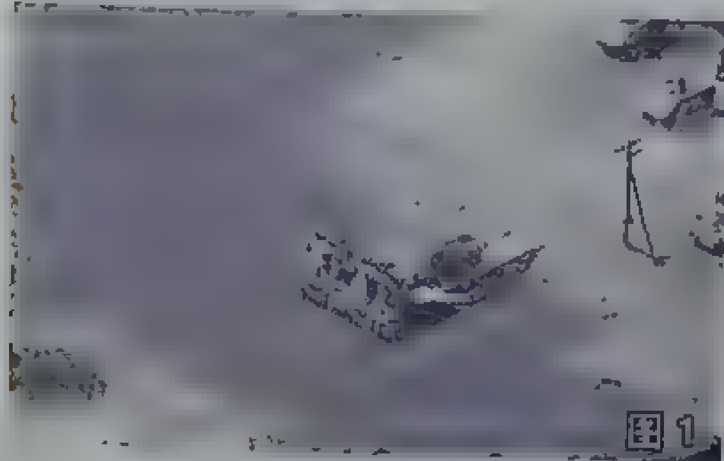
2)轰炸西北方被敌人占据的小岛

3)摧毁敌人在南部的一个营区内的仓库

本关虽说是在英国本土进行的训练,但同实战没有分别,你的部队不但会遭到攻击而且会被摧毁。

出发位置在战场东方。战斗一开始,马上命令三辆补给车分别前去修理三辆轻型装甲车。很快会有一架敌轰炸机飞来发动空袭,操纵装甲车躲避轰炸。然后命令全部步兵进入医疗车,未能及时进入医疗车的步兵将会在大约50秒之后因伤重而死。

修好轻型装甲车以后,命令所有部队


图1

向西南方向前进,途中会碰到两名我军狙击手。到河边后指令补给车架设浮桥。选中架桥以后,在河流靠近地图边缘的位置会出现深蓝色位置指示(见图1)。

架好浮桥后,先让狙击手过河,借助树林的掩护向北方前进,从远处将敌人布置在桥后的炮兵和机枪手全部击毙,具体操作时只需慢慢移动,狙击手会自动射击视线范围内的所有敌人。然后再让他把桥上的敌人以及在两座桥中间控制一门山炮的两个炮手干掉。其余步兵跟进缴获这些武器,任务到此基本完成

此时我侦察机应已经侦察出北方小岛的情况,派空军前去轰炸即可。如侦察机已经回航,就命令它再次出航指示目标

最后,派三辆轻型装甲车冲进地图南方敌军营地,摧毁门口的机枪炮楼及里面的仓库就能取得胜利

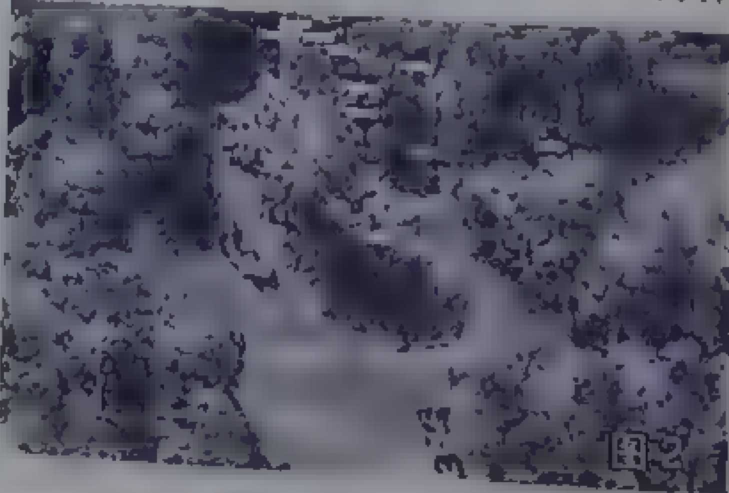
第二关:法国抵抗力量

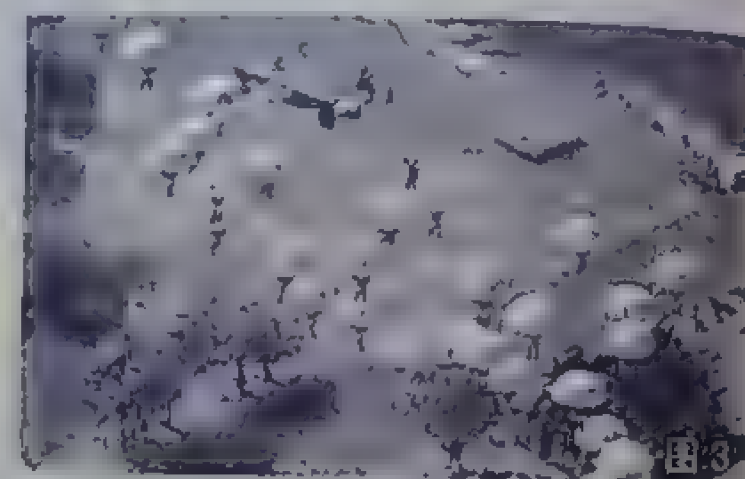
任务简介:1)摧毁位于地图中央的一座桥及桥东边的敌人仓库;

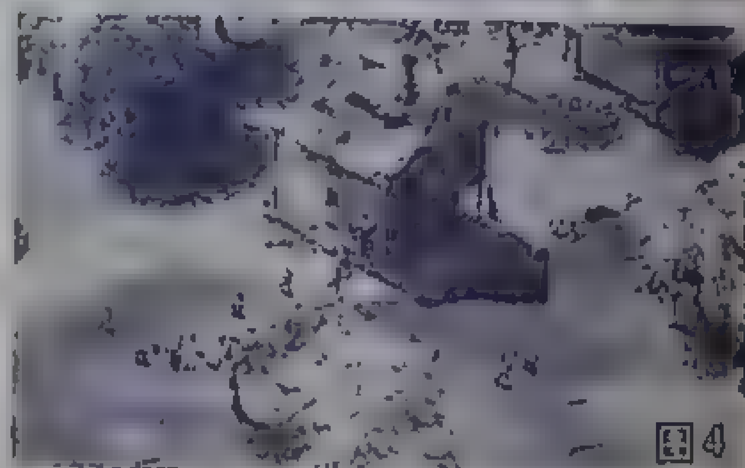
2)一旦摧毁了敌防空部队之后,呼叫空军前来轰炸

战斗开始时,我方有四支法国突击队,呈三角形分布。先命令位于南方的两部分队伍中西边的那组(由两支突击队组成)向桥方向进发。注意让长官走在前面。在出发位置北方不远的树林里,有敌军的一个防空阵地,装备两门高射炮。由长官远距离狙击炮兵,继续往北,再狙击掉敌人部署在树林边缘的一个重机枪手。然后突击队员跟进缴获高射炮,并把它们推到树林边缘(见图2)。

此时应该有一群我军空降兵前来支援(见图3),不过不受你的指挥。如敌军坦克尚未过桥,他们应该可以抢占西边树林


图2


图3


图4

里的另外一个敌军防空阵地(见图4)。如敌军坦克已经过来了,就趁空降兵和敌人交火时,把高射炮推到空地里,将敌坦克击毁。然后再把高射炮推到桥头防卫,并命令余下的队员前去占领西边的防空阵地。战术依旧是长官狙击,突击队员跟进。

小桥东边的情况有点复杂,命令两支待命的突击队上下夹攻,向小桥方向靠拢,注意利用树林的掩护,并且长官要走在前头。先控制下方的突击队接近小桥东边被铁丝网围住的仓库,狙击仓库内的高射炮兵和巡逻卫兵。上方的突击队不要离开树林,先往东进入小镇,利用房屋的掩护沿着道路向小桥方向前进,中途如遭遇大批敌人,就尽快进入房屋战斗。在桥头房子旁边有另外一门高射炮,从后面接近它,杀死炮兵,再把桥头的一名重机枪手杀死,尽快缴获高射炮。此时会有几辆敌军轻型装甲车从北边的树林里冲出,用高射炮击毁它们,桥西边的高射炮也可以推过来帮手

把仓库区里的高射炮推出来,用它炸毁仓库。将部队撤离桥头两边的区域,呼叫空军前来轰炸(只需一架即可),本次任务即告完成。

地图上还有另一些敌军阵地,如有兴趣,可以在轰炸小桥之前去攻击它们。一处在北边的桥头,有三辆敌军坦克和一些躲在屋内的步兵。命令突击队员带着高射炮,利用树林的掩护接近敌人,然后突然进攻,击毁坦克,屋里的敌人就好对付多了。另外一处在地图南边的几间屋子附近,是一个防空阵地,敌人比较分散,要慢慢接近,先把巡逻兵杀死,再夺取高射炮击毁房屋,消灭里面的敌人。

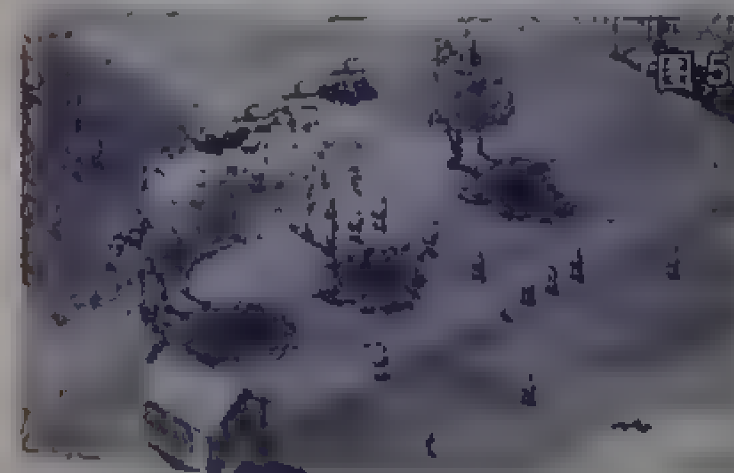
第三关:桥

任务简介:1)炸毁河上的两座桥梁;

2)解放位于北方的小镇;

3)将部队从北方出口撤出战场。

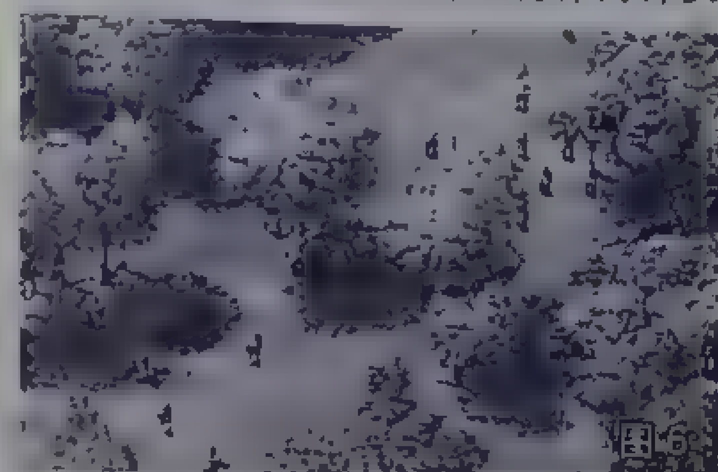
战斗开始,步兵在出发位置附近埋设地雷。然后所有部队向北冲出树林,把空地上的一堆敌兵全部干掉,再到路北边缴获三辆轻型装甲车(见图5)。此时注意让部队尽量集中,敌援军很快会从你出发位置方向杀过来,不过那些地雷应该极大地


图5

打击了他们,剩下就好对付了。

消灭敌援军以后,三辆轻型装甲车掩护步兵快速冲过小桥,消灭对岸的敌人,接着由装甲车把桥炸毁。地图中央街道的拐角处有一股敌装甲部队,尽量远离该区域,过早惊动他们很可能导致任务失败。命令部队贴着河岸向北前进,在进入森林前的空地上会遭遇一支敌军步兵。解决他们后,让长官先进入树林侦察,其他部队跟进。在树林的另外一边有敌军一门榴弹炮,由长官狙击掉炮兵,但暂时不要缴获这门炮。

我方一支伞兵降落在地图东北边缘,命令他们快速向西冲进树林,消灭敌巡逻兵,占领在树林中间空地上的一个迫击炮阵地(见图6)。缴获迫击炮后,利用它把部署在路旁边的两门敌军榴弹炮炸毁。步兵冲上去缴获它们也可,不过比较危险。现在可以命令在西边树林里待命的部队


图6

出来缴获刚才那门榴弹炮了,把装甲车部署在炮的周围。

敌装甲部队应该已经被惊动,并且沿着街道向小桥方向开过来。如果他们不过来,就用单个步兵前去吸引。利用缴获的迫击炮和榴弹炮,再加上装甲车组成火力网,全歼它们并不很难。

摧毁敌装甲部队以后,让我军放弃缴获的火炮,在桥头附近集结。先让装甲车冲过桥,打死敌军卫兵,其他士兵跟进过桥并缴获街边的另外四门迫击炮。装甲车沿着街道一直往北,有一些敌人躲在街道尽头的房屋里,击毁房屋就完成解放小镇的任务。

确认所有部队都过桥以后,让装甲车和迫击炮把小桥炸毁,任务就完成了。

第四关:登陆诺曼底

任务简介:1)占领西部沙滩;

2)夺取腹地的控制权;

3)攻取南部沙滩。

本次战斗将再现诺曼底登陆的壮观场面,我方可控制的作战单位可多达数百个,当然敌军数量也不少。整个战区地图可以分为三部分,登陆地所在地西部沙滩、中间腹地,最后是南部沙滩。敌军散布在整个地区,各种部队组成了严密的火力网,硬冲是行不通的,取胜关键在于狙击手的使用。

我方在西部沙滩登陆的三支部队中都配有狙击手。让他们在沙滩北边集结,再慢慢贴着地图边缘向内地移动。移动时一定要谨慎,尤其在接近铁丝网以后。每次移动距离不要太远。由于狙击手的射程非常远,所以只能靠观察他们的反应来进行控制。如果他们停下来四处张望,就说明安全。如果有人卧倒,就说明射程内出现敌人,等他射击完起身后再移动。敌人在沙滩东边的高地和树林里部署了大量的直射炮和迫击炮,外加一些碉堡。小心控制狙击手,全面搜索这一区域,就可以把所有的敌人都杀死,甚至是躲在碉堡里的那些家伙。最后让坦克掩护步兵上前缴获火炮。

我方会有两支援军分别空降在北方和东北方,不过他们暂时发挥不了作用,原地待命即可。其他援军不时从沙滩西边出现,他们会不知死活地往林子里钻,一定要尽快把他们拖回来,免得被敌人消灭。

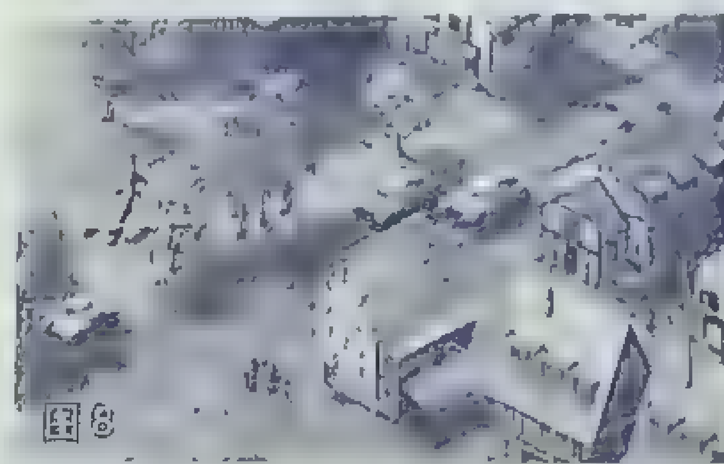
敌人在北边的小镇周围分散部署着一支坦克部队和一些火炮,让狙击手慢慢从北边接近房屋,把炮兵都干掉。然后把缴获的火炮梯次推进到小镇附近,再集结所有的装甲部队向小镇进攻,在火炮的掩护下消灭敌人。

全歼地图西部沙滩部分的敌人以后,不要贸然过桥。在对岸的树林里部署着一支敌军榴弹炮部队(见图7),射程远而威力大,我军最好不要接近河岸,否则很容易被击中。让补给车在小河的最北边搭一座浮桥,命令狙击手过河,贴着河岸向南方前进,在接近道路的树林处狙击敌炮兵。注意不要射击敌军弹药车,这样就有机会缴获这些榴弹炮,对以后的战斗很有帮助。

解决这个炮兵阵地以后,把全部装甲


图7

部队和炮兵都派遣到地图中央位置。在此区域的敌军主力是集结在小镇里的装甲部队，还有一些直射炮部署在街道的拐角位置（见图8），以及躲在房屋里的步兵


图8

让炮兵沿街排开，强制攻击摧毁房屋，吸引敌坦克出来，再集中装甲部队将其击毁。同时派狙击手摸进镇里，把敌军炮兵杀死。缓缓推进，即可将小镇内的敌人都消灭。最后让狙击手向小桥方向前进，把桥头卫兵杀死。此时仍然不可过桥，命令补给车在此桥东边搭一座浮桥。狙击手从此过河，贴着河岸向北前进。在房屋北边树林里的铁丝网后面有敌榴弹炮阵地，将狙击手分散，利用树林掩护接近阵地，不惜一切代价将炮兵杀死，然后撤退。

紧接着命令装甲部队全军过河，沿道路向南部沙滩推进，一路消灭敌军装甲车和房屋附近的坦克，余下的敌军就已经不成气候了。命令狙击手向沙滩前进，将其余敌军逐个杀死，或者集结所有部队向沙滩冲锋，体会一下大军团作战的壮观场面吧。

第五关：英国人

任务简介：占领地图中央的小镇。

此次战斗你将指挥英军，开始时仅有4名步兵，不过不用担心，大批援军很快就会到来。集结首批到达的大量步兵，快速冲过木桥，消灭敌人部署在对岸北边树林里的一个炮兵阵地（见图9），并尽可能地缴获直射炮。


图9

与此同时，我方空降部队将降落到地图中央地带，目前他们并不受控制，不过他们会自动攻击敌军一个榴弹炮基地，并且最终将全部榴弹炮和弹药车缴获。此时，此支部队将接受你指挥，把缴获的榴弹炮排开，利用远距离炮击选项强行炮击地图中央的小镇。主要目标是小镇东边房屋与树林间的空地，敌人在这里部署着一支装甲部队，炮击的时候要确定每一块土地都要轰击到。然后就是小镇中央教堂附近，这里有另外一个敌军榴弹炮阵地。如果我方火炮射程不够，就慢慢把它们向街道的方向推。小镇的房屋大部分被敌人占领并进驻了步兵，也要全部摧毁

在炮击的同时，空降部队中的狙击手借助树林的掩护，接近小镇，搜索敌人安放在房屋周围和街道上的直射炮及重机枪。然后其他步兵跟进，缴获敌军装备。最后带着所有火炮离开小镇向河边进攻，消灭掉敌人部署在桥两边树林里的部队，即宣告获胜。

另外，在初始出发地应该集结了大批我方援军，包括有装甲部队。让他们过河，如果木桥被炸毁就搭设浮桥，全力向中心小镇靠拢。在他们的帮助下，取胜将更轻松。

第六关：英军铁拳

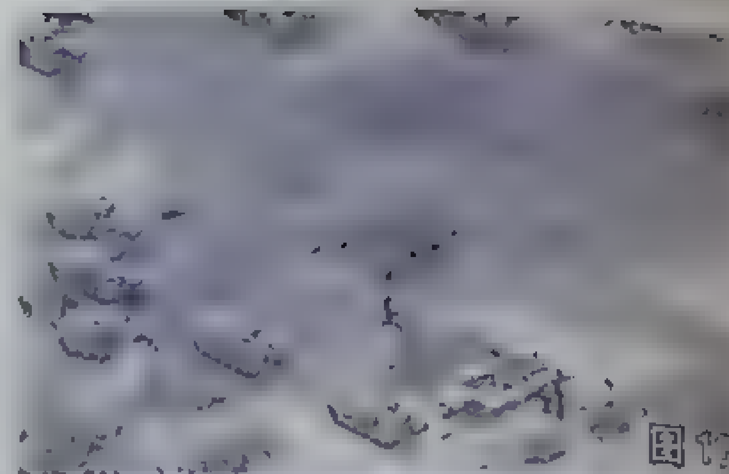
任务简介：1）攻占敌军控制的火车站；

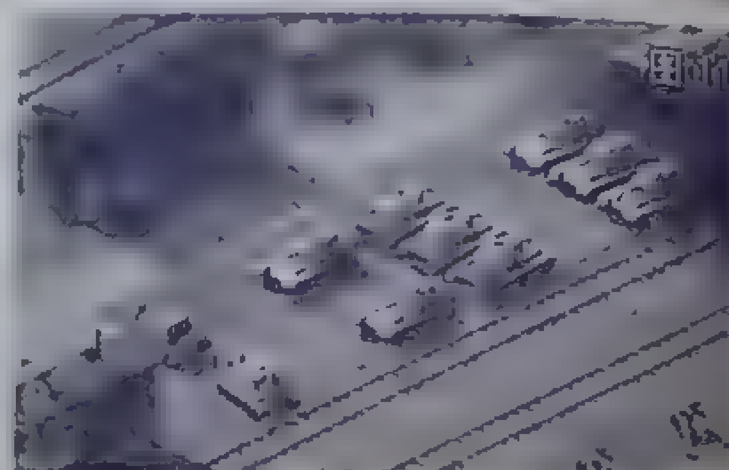
2）缴获敌人摆放在此火车站的先进武器；

3）解放地图上的两个小镇。

敌火车站在地图南部。战斗打响后，集结装甲部队全军沿着地图左边缘向南方挺进，途中会遭遇一个由地堡和火炮组成的敌防御工事，尽快消灭他们（见图10）。接下来又轮到狙击手出场，让他们进入火车站，沿着铁轨一路向东搜索，干掉敌巡逻兵和炮兵，一旦看到敌坦克就退回，让我军坦克跟上来对付它们。

要夺取的敌军装备就在铁轨旁，是一些主战坦克和大口径自行火炮（见图11），它们没装弹药，缴获后要尽快补充。这些德军坦克装弹量非常大，现有补给车如果不够用的话，可以呼叫空投弹药。在


图10


图11

铁轨对面还有些闲置火炮，其中有一门火力非常强的六管火箭发射器，别忘了抢过来。

敌军下一个主要据点在火车站东边的小镇里，有大量装甲部队和火炮。先用缴获的大口径自行火炮远距离炮击小镇，再让坦克冲上去，步兵跟进，尽可能地多缴获榴弹炮，不过要小心敌军狙击手。占领小镇后，在它东边的路口设防，敌援军（主要是步兵）经常从这个方向赶来。

在小镇东边靠近河边的树林里，有敌人另外一处炮兵阵地，由各种火炮和重机枪组成火力网。小心地控制狙击手接近它们，将炮兵杀死后步兵跟进缴获火炮，这样最后的战斗就容易多了。

本次任务的最后一个目标是位于地图北部的一个小镇，部署在这里的敌军兵力相当多。把全部火炮集中在离小镇稍微远一点的南部空地上（见图12），炮击小镇的每一块土地。炮击完一片以后，把火炮前移一点，继续炮击余下的区域。如此反复，直到炮弹用罄。再让修理好的我方装甲部队冲进小镇，彻底消灭敌军残余。


图12

第七关：狭道相逢

任务简介：1）坚守东边小镇；

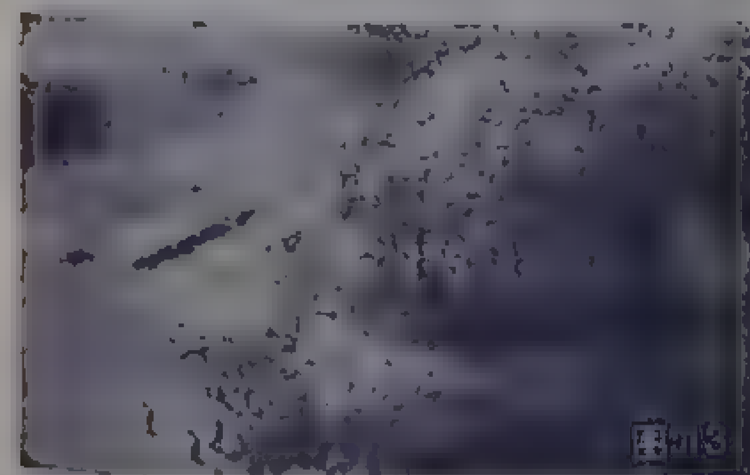
2）控制由西到东贯穿整幅地图的道路；

3）把补给车开进东边小镇

我方部队被分成三部分，分别位于西边、东边小镇和北边。西边和北边的战斗将同时打响，其中北边的情况比较紧急

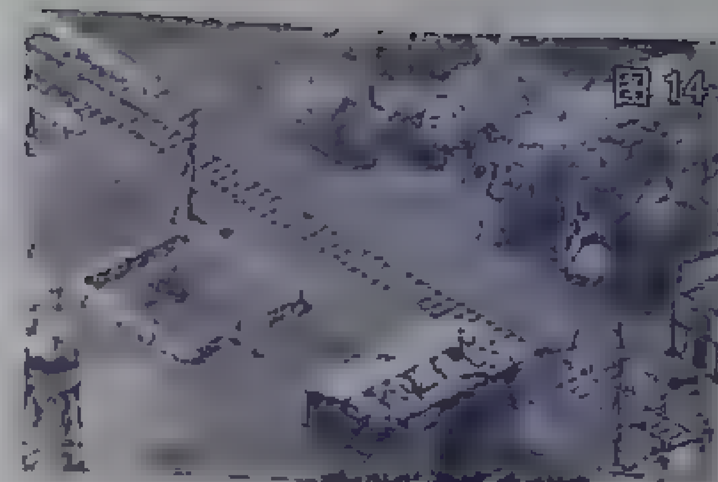
在北边，将所有步兵部署到我方火炮附近的树林里，狙击手分散开。敌军坦克会从正面进攻，集中火力消灭，跟进上来的步兵就容易对付了。

在西边，调动全部步兵守住木桥，不让敌兵冲过来。狙击手调到道路靠近河岸一侧，让他们自行狙击对岸敌人。另外让等在补给车附近的三个狙击手从地图西边边缘处的小木桥过河（见图13），搜索并干掉敌炮兵。把此处出发位置东边对岸的所有敌人都杀死，然后让步兵跟进缴获火炮。最后让运输车拖上炮，准备出发。在向东的道路中央有一间房屋，里面有敌人，在远处用火炮将其摧毁。敌人还会从北边的小岛冲过来，先把桥炸掉就行。在狙击手行动的时候，注意让运输车离开道路，到树下躲避空袭。


图13

我方在东边小镇里的部队比较强大，而敌军进攻主要是在北边的铁路桥附近空降伞兵（见图14），除了把少量部队留下来防守南边的木桥，其他部队，尤其是狙击手都布置到铁路桥附近，散开进入树林和房屋。敌人基本上很难冲过来了。

地图中央有一个敌军营，部署有炮兵和坦克。让运输车把火炮拖到它附近，沿公路把火炮部署好。由吉普车前去诱敌，把敌军坦克吸引出来摧毁。然后再用火炮远距离炮击这个军营，摧毁所有的房屋和


图14

碉堡，接着由步兵派进去确认安全。最后把停放在西边的几辆补给车快速开进东边小镇，至此任务胜利完成。

第八关：突围

任务简介：1）击退敌军进攻；

2）向北方小镇突围。

敌军进攻目标是位于地图中央被我方控制的小镇，而我军部队在此处的力量也并不弱。

战斗打响后，把一些坦克和自行火炮部署到东方和东南方道路的出口，配合炮兵展开防守，注意留下一些做将来突围用。步兵疏散进树林，或者占据房屋，掩护炮兵。

敌人首先会从东南方向进攻（也可能先进攻东边），集合火力击退他们。接下来，敌人从东边大举进攻，步兵夹杂着坦克，战斗比较艰苦，击退他们以后就可以着手突围了。敌军仍然会从此方向反复进攻，不过来的都是一些步兵，威胁不大，唯一要小心的是那些携带无后座力炮的步兵，要尽快击毙，否则对我方火炮和装甲部队会造成很大伤害。我方还会有一些空降部队作为援军，尽快把他们调过来帮助防守。

突围部队由坦克和步兵混合而成，不要走公路，先向北前进到河边，然后沿着河岸向东前进。派几个步兵在前侦察，确认安全以后，大部队再跟进。发现敌人后，如果是炮兵，就让步兵冲锋摧毁它，能缴获则更好。如果是坦克，就让我方坦克与之战斗。接近小桥后，要格外小心，敌人在桥东边道路两侧的树林安置了大量火炮。一定要慢慢推进，还可以让北方小镇里的我方装甲部队出来接应。只要我方突围部队进入北方小镇，战斗就取得胜利。

第九关：三座大桥

任务简介：1）占领东方高地；

2）摧毁敌人联络站。

在我方部队前进的道路上有三座桥梁，不过一旦我军经过右边的那两座桥，敌军轰炸机将反复前来轰炸，直到将桥炸毁。所以战斗开始后，把防空火力调到这边防守，但不要让任何其他作战单位接近桥。

在地图的最北边，有一个我军来复枪兵，注意把他找出来。他的射程非常远，控制他干掉高地下的一个敌无后座力炮手，然后停止开枪，登上附近的了望塔，指示轰炸机轰炸高地下敌人装甲部队的集结地（如图15），一定要将大口径火炮摧毁。然后两支空降伞兵分别空降进入高地上的火炮阵地，快速缴获敌人火炮（见图16），打退敌军进攻。这里的战斗可能要多LOAD才会成功。把这些火炮推到高地东南的边缘，炮击周围的敌人目标和城镇的房屋。敌人躲在镇里的装甲部队会出来迎击，尽可能地给它们造成伤害。

把我方的坦克和火炮都集结到最西边的桥头，沿河岸摆开。然后让一辆重型坦克带领少量步兵过河诱敌，直到引出敌人装甲部队，呼叫轰炸机予以摧毁。

我方过河部队沿着公路前进到北边的小镇，和剩下的我军空降兵会合。在确认这条道路安全后，就可以把我方全军都


图15


图16

沿着这条路调动过来。集结好之后再沿着地图东北方的边缘向东部高地前进，不要

惊动另外两座桥的敌军守卫部队

派轰炸机轰炸东方高地上靠北的空地（见图17），敌人在这里集结了大量装甲部队。如果轰炸成功，那么对此高地的进攻将变得容易很多。

东方高地的入口很小，盲目进攻很难奏效。由吉普车搭载步兵快速冲进去，然


图17

后让步兵对付敌军炮兵，同时装甲部队登上高地。高地的入口有两个可以通过坦克，两边同时进攻效果更好。消灭高地上的所有敌人并摧毁全部房屋就可取得胜利

第十关：V2导弹

任务简介：摧毁敌军V2导弹基地

战斗开始时，我军兵力并不多，而且敌人立即就开始进攻位于东部的我军。让步兵埋设地雷以后进入房屋，配合炮兵进行防御。挡住敌人从桥梁方向发起的攻击同时，把坦克调到小镇北边的尽头，敌人会组织一批装甲车辆，从这里再发动一次进攻。打退两次进攻之后，我方援军开始源源不断地出现。盟军最具威力的陆战车辆——60联发火箭车也会出场。

位于北方的部队由于没有补给车，又被敌军炮火封住去路，就让他们原地待命好了。敌榴弹炮的射程非常远，而我方又没有侦察机，只能让60联发火箭车轰击桥对岸沿岸、小镇及其北边地区（见图18）。将敌人部署在这里的防卫力量基本


图18

摧毁后，在小河最东边搭设浮桥（见图19）。集结火炮掩护浮桥，步兵过河侦察，指示火箭车反复轰击地图中央的树林及周围地区，再让装甲部队和炮兵通过浮桥过河，在被摧毁的小镇处摆开。敌军一支装甲部队很快会攻击这里，打退敌人进攻以后，集合所有装甲部队攻击地图中央地带，力图将敌人部署在这里的全部炮兵都消灭掉

敌军V2导弹基地在地图西南边缘，共有 个，用铁丝网围着，很容易辨认。先攻击最南边的 个，用火箭车轰击敌人基地一次，再派装甲车攻进去。打爆V2导弹的时候注意保持距离，免得被爆炸波及。


图19

另外如果发现我方轰炸机前来轰炸敌人基地，就赶快把部队撤远点：空军的那些家伙敌我不分。沿着地图西南边缘，由南向北攻。让全部补给车都跟着火箭车，尽可能地远距离轰击敌人基地及其门口外的空地，减少其他车辆的损失，摧毁三个敌人基地后就取得胜利

第十一关：暴走

任务简介：1)解放东部小镇；

2)保证坐在吉普车里的我方长官的安全抵达东部小镇

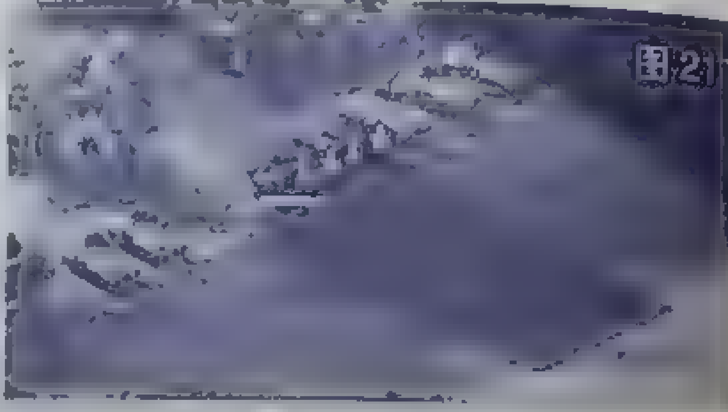
敌军全部兵力都在地图东边的那个岛上，他们沿河岸摆开大量火炮，组成严密的防御火力网，虽然数量不是很多，但颇难对付。

战斗开始后，先把我方部队调到东部小岛周围，不要太靠近河岸，免遭敌人炮击。敌人会有援军从地图东北边缘出现，包括有坦克和步兵，要注意防守这个方向。

我方长官的吉普车在地图东南方，由于敌人会派出部队进攻这里，因此周围的部队要保持警戒，不必调动。

部队集结完成后，派空降兵（每次两


图20


图21

个架次，注意存盘）降落在东部小岛的北部树林里(见图20)，这里是敌军一个炮兵阵地，经过一番混战，这个阵地将不复存在。如果还有空降能力，继续在此处空降，把敌军无后座力炮兵也消灭掉。然后在小岛北边的河上架设浮桥(见图21)。派装甲部队冲上小岛，扫荡敌军炮兵和坦克。

然后让位于地图东南的我方装甲部队进攻到桥头，消灭敌军三门榴弹炮，最后长官的吉普车开进小镇就取得胜利。

第十二关：最后一战

任务简介：1)防守中央战线，抵御敌人由东边发起的进攻；

2)解放位于南方的小镇。

我方战线横贯地图中央，敌人主要从地图中央及以西一线展开进攻。战斗开始后，把我军在西边和西南边待命的部队全部调到第一线，依托原有战线进行防守。坦克守卫火炮，步兵埋设地雷后进入碉堡或者树林。在战线后面要留有部分坦克，随时应付突然情况。注意不要让突破防线的敌军进入南部小镇，不惜一切代价将其消灭。

敌人在西边沿公路的进攻最为猛烈，他们会在附近的一个高地上架设炮兵阵地，要及时派出坦克去清除，否则这里很难守住。另外在小镇公路转弯处构筑第二道防线，对离开炮火掩护的敌人进行攻击。

而在地图中央以东的我方部队进攻南部小镇。集结好以后，贴着地图的边缘向南部进攻。敌人在小镇东边有一个炮兵阵地，在小镇靠南边则布置了一些榴弹炮，消灭了这些敌人就取得胜利。注意不要靠近小镇西侧，敌人在这里有一个更大的炮兵阵地，并有装甲部队保护，招惹他们不是明智之举

德军篇

第一关：伏兵

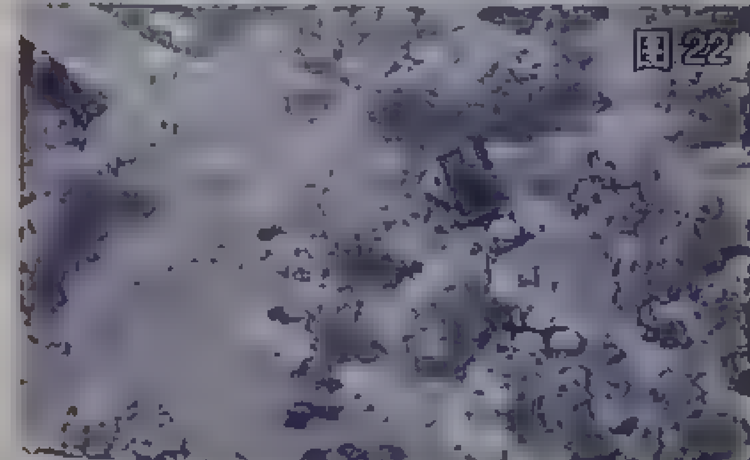
任务简介：1)指挥伞兵夺取敌军反坦克炮；

2)在道路上埋设地雷；

3)摧毁敌人坦克。

我军一支侦察车队在公路上遭敌军炮击。我方空降兵要立即夺取敌军防坦克炮，敌装甲部队将在三分钟后到达这里。

我方有两支空降部队。其中一支降落到被击毁车辆右边高地的树林里（见图22），落地后立刻夺取敌军反坦克炮，总共有三门。得手之后，把反坦克炮排到屋子


图22

附近摆开，对准桥的方向。

另外一支部队降落到桥头，在桥上和桥头埋设地雷。时间倒数结束时迅速撤进树林。敌军坦克来到，运气好的话，靠地雷就能完全摧毁它们，即便有个别漏网的，也逃不出反坦克炮的火力网。胜利很快就会到来。

第二关：特种兵

任务简介：1)缴获敌军补给车；

2)修复桥梁；

3)固守桥头堡。

本关延续上次的战斗，树林里有一辆敌军运输车，缴获它。让步兵坐上运输车，再拉上一门炮，快速沿公路开到东南方的小镇里，缴获敌军补给车。另外两门炮只好让炮兵拖进镇里。

缴获敌军补给车以后，把反坦克炮架设在镇中的十字路口，攻击桥头两个了望塔。再命令步兵冲到桥头的空地，击毙敌人部署在此的一门火炮的炮兵后，立即撤回镇里。沿道路把火炮慢慢推向被炸断的小桥，直到可以攻击到河对岸的了望塔为止，击毁它们。然后火炮沿河岸摆开，确认对岸无敌人开火以后，就可以把补给车派到桥上进行维修。

将桥修好，步兵搭乘运输车开到对岸，消灭此处的敌人，即可取得战斗胜利。

第三关：东部前线

任务简介：1)夺取火车站；

2)保护我军部队中的长官及他们的车辆。

战斗打响后，集合两队步兵，沿出发地东北处的公路向东南方前进，一路摧毁敌军碉堡，尽快冲到木桥，并缴获敌人部署在这里的一门火炮。另外再派两队步兵，从公路冲出来以后，再折向南边，把铁丝网后的敌人碉堡摧毁，并在河边缴获敌军一门火炮。然后让步兵进入铁丝网中间地带，仔细搜索并将地雷起出(见图23)。

把那些在木桥处夺取的敌人火炮推到中心岛上，轰击对岸，击毁敌军碉堡。再派步兵冲过去，搜索对岸树林，可缴获更多火炮。接着炮击东边小镇的所有房屋，让躲在屋里的敌人无处藏身。

派摩托车队进入小镇，确认安全后，向地图东南方的木桥前进，利用他们运动快速的特点，沿途消灭敌军步兵和炮兵。步兵跟进，缴获敌军火炮，并把所有的火炮推到木桥附近，轰击对岸铁丝网后的敌人碉堡以及炮兵阵地。可以在我方出发地


图23

南边的小河搭设浮桥，加快调动速度。

最后派遣我方援军中的坦克部队从此木桥冲进敌人火车站，击毁几辆敌军坦克就取得胜利。

第四关：中路突破

任务简介：1)占领敌人炮塔；

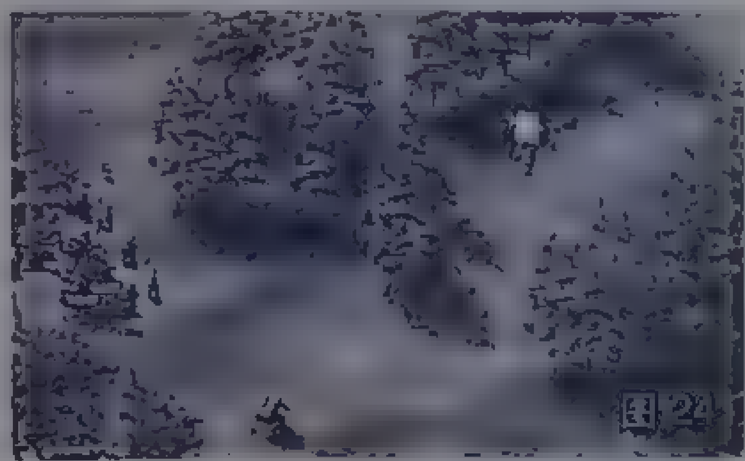
2)保护北方的几个我军长官安全到达地图西边；

3)占领地图东边的小镇

战斗开始以后，从西方部队中抽调一些来复枪手，悄悄摸过桥去，然后往北到达岸边。与此同时，其余部队疏散进树林，并离开桥梁，躲避即将到来的敌机轰炸。在木桥附近的我军步兵中居然有个将军，让他找个安全的地方躲起来。

过了河的来复枪手沿着河岸向东缓缓前进，利用他们射程远的特点，在敌人视线之外杀死敌炮兵(见图24)。敌火炮阵地在河东边的两块高地以及高地间的道路上，耐心指挥，由西向东，将敌军炮兵全部杀死。然后再让其他步兵跟进，把敌军火炮都缴获并集中到向东一线。

敌机轰炸会多次摧毁河上的桥梁，只有反复修理，保持畅通。调动炮兵的同时，

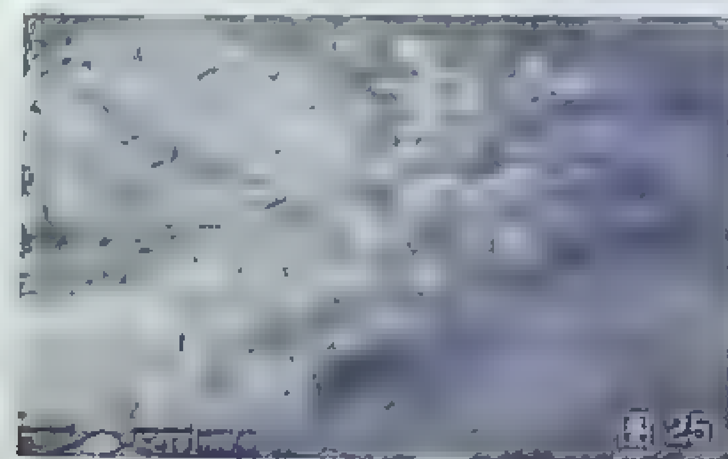

图24

让我方的坦克过河，依托火炮的掩护向东部小镇缓缓推进，吸引敌人躲在镇里的装甲部队出来，集中我方火炮将其摧毁，并打退敌人企图夺回火炮阵地的反扑行动。

在小镇北边靠近我方的树林里，还有一个敌军炮兵阵地(见图25)，虽然规模较小，但仍造成较大威胁。消灭敌军坦克之后，让步兵冲锋，夺下这个阵地。此时连接北边和西边的道路应该彻底安全了，让补给车把桥修好。接着保护着在北边出现的四辆载有我军将领的黑色轿车开到地图

西边道路的尽头。

最后开始攻击东部小镇，我方有大量火炮，可以把炮兵部署在小镇周围，将镇里的房屋全部击毁，尤其是位于镇中心的房屋。最后再由坦克冲进小镇，消灭敌人残余力量以及镇北边的敌人仓库，即可取得胜利。如果进镇以后，反复搜索都找不到敌人，也没有取胜的提示，可尝试摧毁小镇余下的房屋，直至取得胜利。


图25

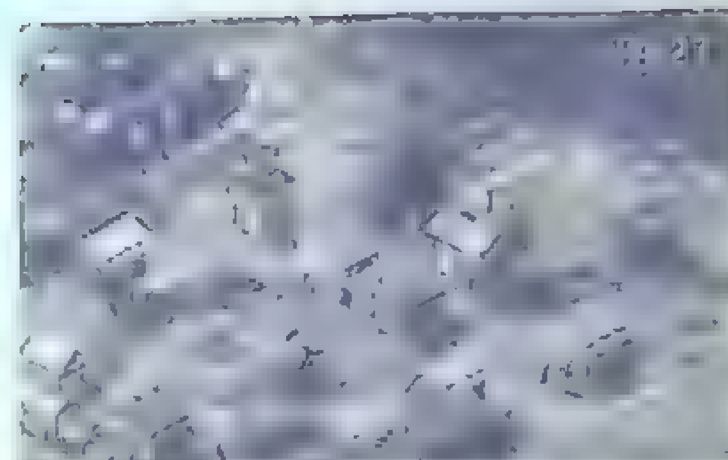
第五关：天旋地转

任务简介：1)保卫我方位于地图中央的仓库；
2)消灭敌军伞兵

我方有三门高射炮，不过没有炮兵，一门西边，另外两门在东南方。战斗开始以后，马上让步兵控制这三门炮。在东边还有两门火炮，一并控制。在击落第一批敌机后，用运输车把所有火炮都拉到仓库以北，沿着道路西侧摆开，炮口对准北方的树林（见图26）。而此两处的其他部队则部署在道路对面树林里，并且在树林里布雷。散落在其他各处的我军都调到小镇东北边缘的仓库所在地。

敌军主攻方向从北方展开，进攻开始后，还会有一部分敌人从东北方向直接空降到小镇边缘（见图27）。这两处都有我军把守，让他们布雷之后，进入附近的房屋。由于敌军数量太多，北边肯定会失守，不必担心，尽量消耗敌人即可。东北方则


图26


图27

要尽力守住。

敌人攻占北边的房屋之后，会停下来调整。我方的两批援军也先后到达，敌人也同时再次进攻，尽快让援军投入战斗，注意保护火炮，如果炮兵牺牲就及时补充，在地雷和火炮的联合打击下，就可以抵挡住敌军进攻，取得胜利。

第六关：喀秋莎

任务简介：1)指挥伞兵缴获苏军的喀秋莎火箭炮；
2)摧毁地图西部和北部的两个敌人仓库；
3)至少有一门喀秋莎火箭炮能够安全从西部撤离

我空降兵很快就会降落在南部小镇，轻易夺取小镇内的三门喀秋莎。然后让伞兵带着喀秋莎向东北方前进，记得留一两个伞兵躲在小镇的房屋里侦察。伞兵在河上的小桥处停下，注意防守桥对岸和南部小镇方向，把喀秋莎围在中间，重点保护。

我方援军从东边出现。此时开始倒计时，行动不可迟疑。让补给车迅速在河上搭设浮桥(见图28)。浮桥搭好后，坦克过河与喀秋莎会合。如果敌坦克在我方浮桥搭设好之前就在南部小镇里出现（我方在小镇里的伞兵可侦察到），就让喀秋莎轰炸小镇，摧毁他们。

我军坦克与喀秋莎会合后，让喀秋莎轰炸地图中央的一个敌人火车站（见图29）及火车站西北的一个小营地。尽可能轰击每一块土地，因为敌人在此集结了大量军队。然后坦克夹杂步兵向火车站进攻，控制地图中央地区。炮兵接着跟进，在火车站北边的道路边缘摆开，同时步兵搜索向北道路两侧的树林，消灭敌人隐藏在北的小镇尽头。

敌人北部仓库的防守力量较薄弱，其主力位于仓库西南。在一间工厂周围的围墙处部署有大量火炮，让喀秋莎彻底轰击这块区域(见图30)，然后再攻击北边的仓库，彻底摧毁一切建筑。炮兵跟进，在西北边的公路两旁部署，阻挡敌人援军。

集结部队，准备攻击敌人西边的仓库，记得留一门喀秋莎在后方。沿着西部仓库以南的公路发动进攻，让喀秋莎轰炸西部的高地和里面的一个兵营。敌人在西边这个军营中央和靠东边的围墙处部署了多门火炮，要先用喀秋莎将其摧毁。最后攻击敌人仓库，进攻途中会遭到敌喀秋

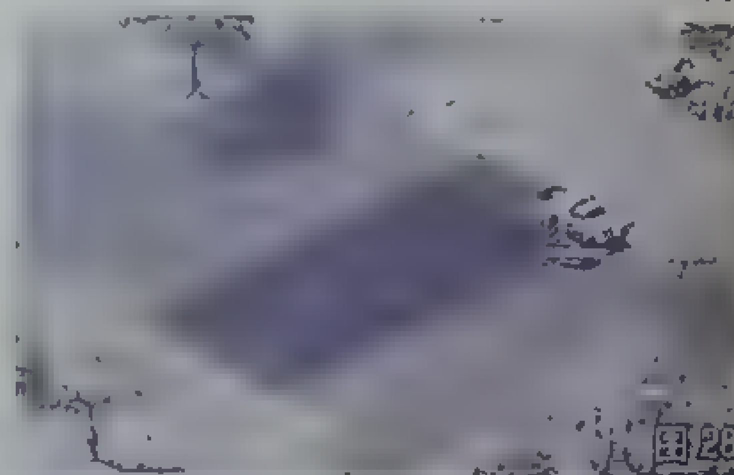

图28


图29


图30

莎轰击，可先用小部队冲上去吸引其攻击，利用它的装填速度非常慢的弱点，不要停留，快速冲上去，消灭敌人，炸毁仓库，即可取得胜利。

第七关：斯大林格勒

任务简介：夺取伏尔加河上桥梁附近的控制权。

战斗开始以后，派炮兵和步兵在我军集结地东北的空地处布防，再派一些轻型坦克协助。敌军一些步兵会经常性地从这里发动进攻。而在东北处的树林里，敌人部署了大量火炮，有兴趣可以进攻，不过损失绝对不小。

敌人防守桥梁的主力部队集结在地图中央的小镇里，以炮兵为主。所以我方的进攻策略也应该以炮战为主。把122毫米榴弹炮集合起来，从我方阵地的中部向小镇推进，在树林处架设炮兵阵地（见图31)。利用榴弹炮的远距离攻击炮击小镇，重点是十字路口，街道拐角以及小镇中央的一间工厂周围区域，任何敌人可能摆放火炮的地点都要炮击到，然后再攻击房屋。把榴弹炮分成两排，梯次推进，集合补给车重点给他们补充弹药，同时派装甲运兵车或者摩托车快速冲入小镇侦察目标。


图31

我方虽然有大量轰炸机，但是敌军防空炮火很猛，不要轻易使用。

紧接着集合步兵，包括在车里的步兵，从炮兵阵地向小镇冲锋，快速冲进小镇。搜索敌军炮兵予以消灭。把火炮阵地前移到小镇附近，再次炮击河岸处两个用铁丝网围起来的敌军防卫阵地。

最后，集结我军的装甲部队和步兵向桥梁发动进攻，攻击到桥边并摧毁两边的敌人防卫阵地即告胜利。

第八关：环形攻势

任务简介：向东方进军。

在地图南边有一支我军小部队，让他们沿着地图边缘向东北方进军。步兵在两座桥间的中心岛处停下。我军的主力在西边，把步兵中的无后座力炮兵挑出来（有一些坐在车里），夹杂掩护他们的步兵，分两路过桥，借助树林的掩护，慢慢接近西南处的铁轨，摧毁敌军坦克和火炮。把我方仅有的几辆防空炮车调到木桥附近的树林里，然后让主力部队过河，在铁轨西南尽头附近集结。

加强我方出发阵地东北方向的防卫，让步兵进入混凝土地堡。敌人会在此方向发动小规模进攻。

让集结好的我方部队沿着铁道线向地图中央的小镇进攻。可让无后座力炮兵打头阵，先摸进去消耗敌人力量。占领小镇后，在其东边的空地处重新集合。

在我方主力部队的前进方向上还有另外三个高地，敌人在高地上部署了大量火炮，由于各种车辆都无法上去，只能让无后座力炮手掩护步兵强攻，同时可派空降部队协助(见图32)。抢占这几个高地后，把缴获的火炮都推到东边一侧，然后让主力部队向东进攻，直到河边的木桥处停下。

补给车在河上搭设浮桥，将主力部队分成两部分从浮桥上过河。重新集结后，沿河岸向中心地带发动向心攻击，不要接近此岛靠东的河岸，敌人在对岸有数门火炮。消灭这里的敌人以后，让步兵经东边的铁道桥向东攻击，坦克则从此北边的木桥过河，只要我方部队到达对岸，即可取得胜利。

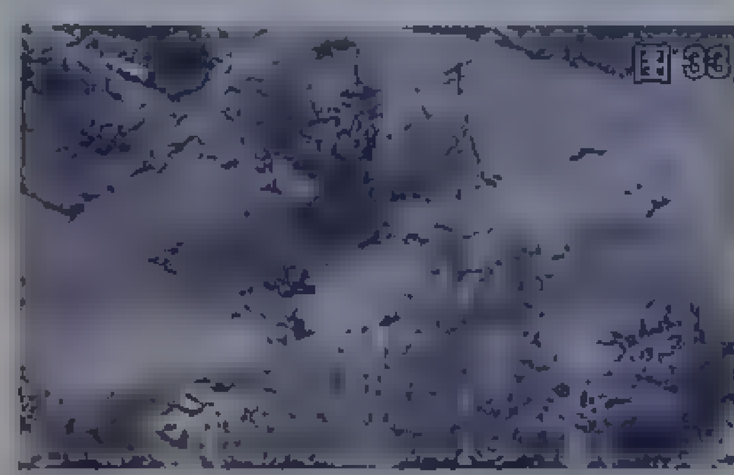
第九关：烟火

任务简介：1)占领敌军兵工厂；
2)摧毁东部的敌人通讯站。


图32

在地图东边敌军通讯站旁，有四个化装成苏军炮兵的我方士兵。让他们禁止开火，以免打爆旁边的补给车误伤自己，立即离开炮位，攻击旁边的通讯站，运气好的话，就可以轻易取得胜利。不过敌军援军很多，成功的机会很小。

如果那四个特工未能成功的话，就只有依靠在西边出现的我军了。派坦克沿着公路前进，炸毁河上的桥梁后立即后退。同时派炮兵在桥梁附近小镇的西边摆开(见图33)，阵地位置比较讲究，要恰好能看到桥梁靠近我方的一端，同时又不会被对岸的敌人发现，以便狙击敌军过河部队。在此阵地上一定要有射程比较远的六管火箭炮。敌人将反复试图修好此桥梁，可派一狙击手贴着房屋摸进小镇，监视桥梁，敌军补给车一出现，就会被我方的六


图33

管火箭炮击毁。在桥西北处，有一处可搭设浮桥的地方，敌人将尝试从那里渡河，因此也要派炮兵防守，阻击敌军过河部队。

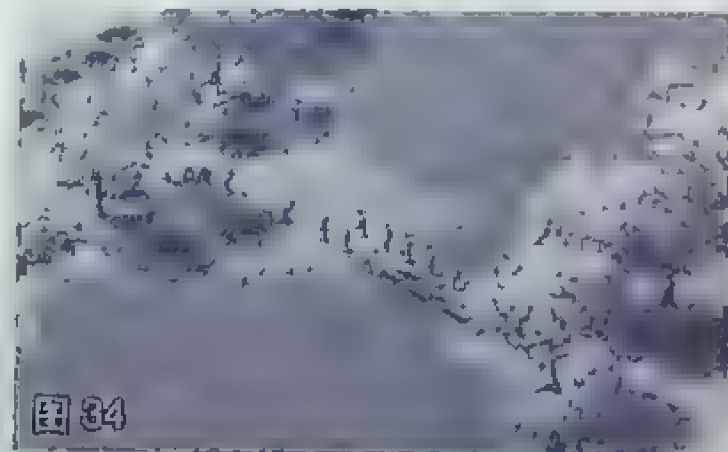
安排好防守之后，集合我方的狙击手和无后座力炮手，贴着地图边缘向南前进。由于无后座力炮手的携弹量非常少，需要有一辆补给车跟在后面。进入树林后，禁止无后座力炮手开火，让狙击手在前搜索，见到敌军装甲车辆后，派无后座力炮手逐个跟上来摧毁它们。在树林中的水塘附近有大量敌装甲车辆，只要控制得好，它们没等开火就化成废铁了。

到达南部兵工厂以后，让狙击手保持处在树林里，绕兵工厂的铁丝网走一圈，将敌人防守部队全干掉。最后再派其他部队跟进，占领兵工厂。注意保证厂房安全，这个兵工厂将开始生产各种武器，不过速度相当缓慢。敌人会从东北方向发动反扑，注意防卫。

接着命令狙击手和无后座力炮手配合向东北方前进，以同样方法夺取另外一间兵工厂。然后再摸进地图中央的一个小镇，消灭敌炮兵并操纵火炮炸毁河上的桥梁。之后立即离开小镇，回到刚才占领的兵工厂，让我军在小镇南边布防。敌军喀秋莎很快将会轰击小镇，任何部队都不可留下。

再让我方的狙击手部队和无后座力

炮手在小镇东边的一座小木桥上过河(见图34)。由于补给车无法跟进，一定要先给他们补充好弹药。过桥时可能会遭到敌人炮击，注意存盘。这队人马沿着河岸向西北方向前进，搜索范围要广，摧毁树林里以及河对岸的敌军炮兵阵地和装甲车辆。直到在地图中部靠北的树林里，消灭了敌军两辆喀秋莎后，就可以让我方补给



车修复地图中央的桥梁。接着让主力部队过河，占领对岸的小镇。

在地图北边还有一个兵工厂，可依前法占领。重整部队，向东边的敌人联络站发动进攻。敌人在联络站周围部署了很多火炮，不过只是我军狙击手的靶子而已。炸毁联络站后即取得胜利。

第十关:突袭

任务简介:夺取北方小岛

本关的任务颇有点MISSION IMPOSSIBLE(不可完成的任务)的味道，盟军的登陆部队将对我军反复发动大规模进攻，能否守住阵地都尚且未知，居然还要进攻敌人?而战前指挥官许诺给你指挥的重型装甲部队被困在地图东边的城镇，而且没装弹药，根本派不上用场。

如果想轻松获胜的话，就直接向北方的那个小岛空投伞兵，伞兵一离机舱，立即就取得胜利(见图35)。如果想强攻的话，那就先做好苦战和失败的准备。

盟军的登陆部队主要是从北而进攻。战斗开始后，将在西边集结的我方部队立即加强北部防线。把坦克和火炮交叉摆放，加强火力，让所有的步兵都下车投入战斗并埋设地雷。第一批敌机将带来空降兵，他们会空投在地图西北我方一炮兵高地附近，用运输车送步兵过去，将其歼灭。



我军南部防线比较稳固，层次也好，只需要让步兵进入混凝土地堡就可以确保守住。抵挡住敌军头一轮猛攻之后，再需要头疼的就是补给问题了。一线弹药消耗量特别大，抽调防空车附近和南部防线的大部分补给车支援北部防线。敌军轰炸集中在西边的桥梁和城镇，不防空也罢。另外控制火炮不要攻击步兵，让我方的步兵对付他们好了，尽量省下炮弹轰击敌人车辆。

在地图中部靠东位置有我方一支小部队，敌人在他们和东部城镇之间的小岛上部署了大量火炮，任何准备从桥上突破的企图都将遭到失败。只有向小岛桥头空降伞兵(见图36)，不计牺牲，夺取敌军火炮阵地，然后让我军步兵过河，彻底控制整个岛，再抽调补给车到东部城镇，为重



型装甲部队和两门榴弹炮补充弹药，让他们在我方北部战线后面集结。在敌人攻击的间歇，让这支部队出击，消灭北边沿岸的敌人后，用榴弹炮攻击北边小岛上的混凝土工事，然后搭设浮桥冲过去，亦可取得胜利。

第十一关:自由

任务简介:1)解救我方被俘的官员和飞行员;
2)将他们安全送到西边公路的尽头。

战斗开始以后，敌人首先开始进攻我军集结地，他们的主战坦克装甲非常厚，等到援军到达后才可能将其击退。集结援军的火炮和坦克向西进攻，一直攻到河边，并将河上的三座桥全部炸毁，再撤回到集结地

我方一支空降部队降落到东边河对岸，命令他们迅速抢占高地上的敌人火炮，并配合无后座力炮兵守住高地。命令主力部队过河，向西边高地进攻，建立桥头堡，把火炮摆在周围，加强防守。

注意我方援军出现处的地图边缘，有时候援军会和敌人同时在这里出现(不知是不是BUG)，注意防守，小心后院起火。

再次使用狙击手和无后座力炮手组合，沿着地图边缘向东边进攻，狙击敌军炮兵和坦克;让步兵跟进，占领中途的一个敌炮兵高地。一直突破到东边关押我方军官的牢房。坦克冲开铁丝网，让这些军官逃出来登上一辆卡车，命令坦克把这辆卡车围在中间保护。

从我方桥头堡沿着公路向西挺进。榴弹炮梯次推进，轰击沿途的城镇。狙击手在前侦察，坦克随后跟进。在西南的一个岛上有我方的另外一个军官，让补给车修复岛北部的桥梁，把军官救出来。

最后突破敌人防线，把这些军官送到西北公路的尽头，即可取得胜利。

第十二关:压倒性胜利

任务简介:1)将我军军官送到西北处两个了望塔之间;
2)解放地图中央的城镇。

敌人在地图中央的城镇里部署了无数部队，包括大量火炮和坦克。提示所说的援军不受控制的情况似乎并没有出现。

发动攻击时，从我军集合地靠东的出口进攻。派狙击手单个出击，借助房屋的掩护，慢慢前行，杀死敌军炮兵。步兵则尽量缴获火炮，就地攻击敌人。我方火炮随后跟进，将狙击手前进道路上的所有房屋都炸毁。而坦克部队则跟在炮兵后面，随时准备出击迎战敌军坦克。耐心地在小镇里打通一条走廊，然后进攻东边高地上的敌人阵地，占领此处后，留下部分兵力布防，阻击敌人从东边道路出现的援军。

依照前法，消灭小镇里、地图北边和西边的所有敌人之后。让我方长官乘坐的黑色轿车开到靠北边的两座了望塔之间的街道交叉处，即可取得胜利

苏军篇

第一关:训练

任务简介:1)清除雷区;
2)控制高地;
3)摧毁运输车;
4)与南部我军会师;
5)炸毁敌人联络站和桥梁。

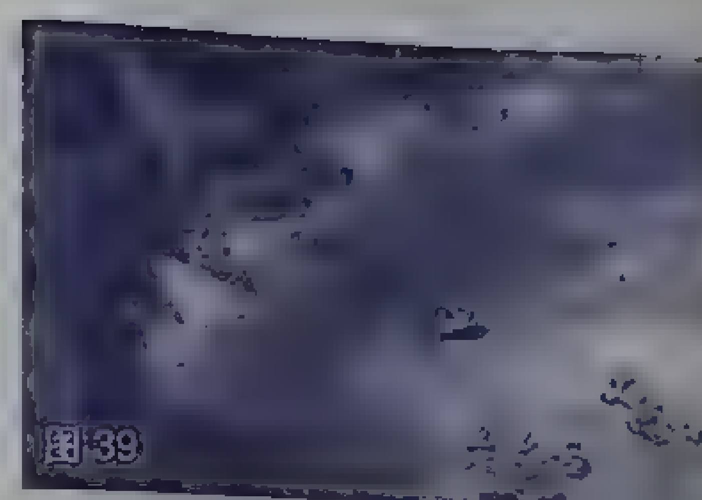
本关的首要任务是掩护西北部的三辆补给车进入我军南部基地。战斗开始时，我军一架侦察机在补给车附近的高地上盘旋，狙击手前进，在侦察机的指示下狙击高地上的敌人。步兵进入两道铁丝网之间的雷区开始排雷(见图37)。彻底消灭高地上的



敌人并排除雷区后，步兵冲上高地，缴获敌军重机枪。不久之后，敌军几辆补给车开来，但在重机枪的交叉火力下很快化为灰烬。

狙击手在前开路，其他步兵掩护补给车向南部基地前进，一路无战事，只是在我方基地北部有个被铁丝网围住的雷区，需要步兵先行排雷，再让补给车通过。补给车进入基地后，迅速为喀秋莎装填弹药。狙击手从基地北边的小木桥过河，进入西边小岛，接近敌通讯站并狙击里面的敌人。





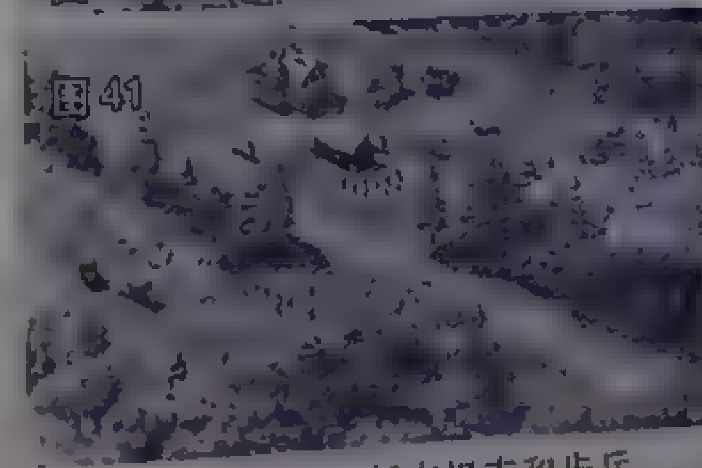
装好弹药的喀秋莎开到基地北边的河岸，隔河攻击敌通讯站并将其摧毁(见图38)。此时我方侦察机再次飞来，借助它的指示，让狙击手射击桥头的敌人炮兵和躲在屋里的步兵。同时让补给车在河上搭设浮桥(见图39)。喀秋莎过河以后，直接轰击河上的桥梁，将其摧毁后取得胜利。

第二关:特工

任务简介:消灭敌人伞兵。

战斗开始以后，巡视我方各阵地，让步兵操纵空闲的火炮。派运输车抽调南部营区里的两门火炮支援地图中央的我方阵地(见图40)，敌人很快会在这个方向进





行一次试探攻击，包括有坦克和步兵。

击退敌人进攻后，重新安排东北和西南方的几处我军阵地，将步兵散开进树林，彻底封锁道路和桥梁。敌机不久以后会在东边的高地空降伞兵，我方援军跟着赶到。不必进入树林搜索敌人，把援军分配到东北处我方阵地加强防守(见图41)，歼灭试图突围的敌人伞兵后即可取得胜利，进入第四关"边界"。本关如果失败则进入第三关"巴巴罗沙计划"。

第三关:巴巴罗沙计划

任务简介:消灭敌军全部坦克。

这张地图和上一关相同。令南部营区的步兵控制火炮，然后让运输车拉上它们前往北部树林里我方几个士兵把守的房屋，把火炮安放在树林和房屋附近。

敌人首先从中部的桥梁发动进攻。让步兵在街道上埋设地雷后进入房屋。一次敌机空袭后，大量敌军坦克冲过来。我方的火炮数量不少，应该可以守住。

援军到达后也派往北部房屋加强防守，敌军第二波攻击很快在此展开。在援军的帮助下，消灭敌军全部坦克之后即可取得胜利。

第四关:边界

任务简介:消灭所有敌人。

敌军主力集合在河对面的营区里，正面进攻是不可取的。

让补给车在河流东北角搭设两座浮桥(见图42)。同时所有步兵下车，集结好以后分成两部分。一部从地图南部河流上的小木桥过河(见图43)，贴着地图边缘向西进军。另外一部从浮桥过河，贴着地图边缘向北进军。集结坦克从浮桥过河后跟在步兵后面。

向北部进军的部队一路不会遇到敌人，到达北部小镇以后转向西南，冲上高地，消灭敌军卫兵，缴获三门榴弹炮和一门迫击炮(见图44)。让坦克部队在北部小





镇集结。利用缴获的榴弹炮攻击西部小镇，炸毁所有房屋。

向西部进军的部队前进时要小心，经常会遭遇敌人小股部队。攻占西部小镇以后转向东北。在高地上缴获四门榴弹炮（见图45）。用榴弹炮轰击地图中央的敌人


图44


图45

营区，反复攻击所有建筑——了望塔、沙包工事以及铁丝网周围。然后再炮击此营地东边的树林。

最后集结部队及我方的空降援军向敌人营地中心攻击，全灭敌人后即可取得胜利。

第五关：杀出重围

任务简介：1）集合部队冲破敌人防线，解放东部小镇；

2）会合援军，消灭本区域内的所有敌人。

在战斗开始时，我军被包围在地图中央，炸毁集结地西边的桥梁（见图46），避免敌人前来偷袭。狙击手、反坦克枪手和步兵从东北处小桥过河。反坦克枪手隐蔽在河岸处的树林里，狙击手和步兵则先沿着河岸往西北，到地图边缘后转北，冲上


图46

高地，狙击敌人卫兵，缴获反坦克炮。利用反坦克炮和反坦克枪手的交叉火力，把敌人部署在东北营区里的坦克击毁。狙击手和反坦克枪手撤回出发地，而缴获的反坦克炮尽量拖到地图边缘躲避轰炸。再让狙击手和反坦克枪手贴着河岸向南前进，途中摧毁敌军一个炮兵阵地，尽量缴获火炮。在南部小桥附近，消灭敌军坦克后，即可让援军过河，命令狙击手继续留在树林里狙击敌炮兵。步兵跟进冲锋缴获敌人火炮，集结坦克跟在后面。敌人留在东部小镇里的装甲部队将会出来迎击，集合火力将其摧毁。然后让步兵和狙击手慢慢搜索小镇及其周围树林，消灭敌人炮兵。

敌军在西边城镇里的部队全是坦克和步兵，似乎一门火炮都没有。让我方部队在地图南部集结，以火炮配合坦克缓缓向北推进，消灭全部敌人以后取得本次战斗的胜利。

第六关：反击

任务简介：1）发动反击，占领西北小镇；

2）击毙指定的德军高官。

战斗开始以后，敌军对我方防线发动强大攻势，集中在从地图中部到东北部一线。注意梯次防守，步兵尽可能埋设地雷，消耗敌人。同时利用榴弹炮攻击敌人进攻部队及其后方，坦克进行穿插，进行侧面打击。打退进攻后，把后方预备队调上来，恢复最初的战线。

我方唯一可以利用来进行反攻的部队集结在南方，数目相当可怜。步兵控制榴弹炮，再用运输车拖上它们。集结部队，贴着地图边缘，由南向西进攻。在接近西部小镇时，把榴弹炮放下，轰击小镇及小镇以北的高地。然后派一个步兵慢慢移动，上前侦察，发现敌人之后用榴弹炮摧毁，直至彻底消灭敌人部署在城镇里的直射炮和高地上的榴弹炮阵地。然后转向北，依法炮制，摧毁敌人部署在途中一个小镇里的炮兵阵地。在前进路上注意维修车辆，补充弹药。

接近北部小镇后，步兵贴着地图边缘接近小镇北边的两个高地。消灭敌人炮兵，同时我方榴弹炮面轰摧毁敌人阵地。最后用榴弹炮轰击北部小镇的房屋，再命令坦克部队冲进去，击毁某间住有敌人高官的房屋后即可取得胜利。

第七关：伏尔加河

任务简介：防守伏尔加河沿岸地区，消灭本地区的所有敌人。

战斗开始，西岸的补给车迅速修复河上的大桥，同时注意西方。一旦发现敌机前来（每次都在10架以上），就立即撤回补给车。等轰炸结束后，再修理桥梁，尽快把喀秋莎开进我方阵地。敌军轰炸集中在我方阵地西南一侧，将此区域内可移动的部队都移动到阵地北部。

敌军进攻将从西北方向开始，大量坦克和步兵沿着公路进攻。让所有的步兵埋设地雷后进入房屋，坚守每一寸土地。同时派出一些坦克和步兵支援阵地东北处的我方一个榴弹炮基地，敌人很快将对此发动进攻。让榴弹炮轰炸敌人进攻部队及被其占领的房屋，如果喀秋莎已经过河，用喀秋莎的密集轰击更好。

稳住阵线以后，等待援军到来。修复桥梁，迎接援军过河，把他们的火炮摆在前线，而坦克和其他部队则集结在我方榴弹炮阵地附近。

沿着地图边缘向北边的树林发动进攻，消灭敌人躲避在这里的部队。敌人以步兵为主，有少量坦克和火炮。攻击行动要迅速，争取在敌援军到达之前结束战斗，取得胜利。

第八关：天平

任务简介：防守北部工厂，夺回南部工厂。

我军防御重点是河流上的桥梁。战斗开始后，让西边桥梁处的我军部队炮击桥梁，将其炸毁（见图47）。并派部队快速前往此桥北边，在敌人搭设的浮桥（见图48）附近的树林里埋设地雷，然后回撤。同时我方炮兵阵地后排的火炮都对准可以进来的山路。敌人过河后很快会进攻这里。支持到援军到来，迅速增援这个桥头突出部。如果敌人强行冲过河，我军只好后撤

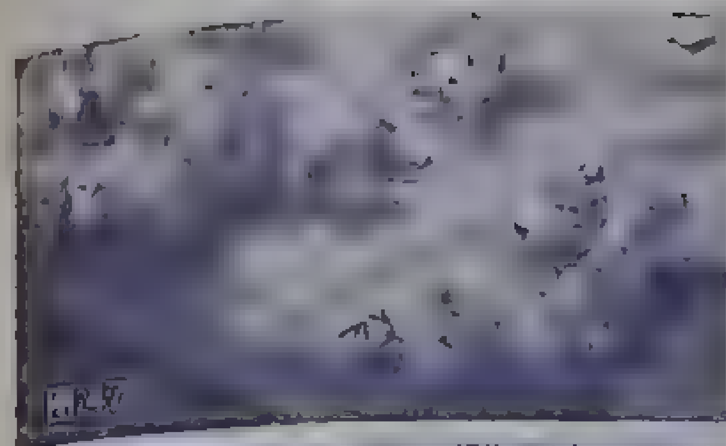

图47


图48

到北方工厂西南的小镇，配合原来的防线，在道路两旁架设火炮，进行防守。

在地图中部，我方有两支部队在河对岸，依托城镇建立起桥头堡。敌人接下来会攻击这里，记得要增派援军。一定要守住桥头的城镇，否则将来需要渡河作战，难度就非常大了。

支撑住防线以后，接下来就是等待援军到来和我方工厂的生产。在巩固战线的基础上，积蓄力量。敌人还会在树林里空投伞兵，不必去理会，只需加强每个阵地的防守，以逸待劳。

直到援军中出现了喀秋莎，而且我方已经有相当数量的坦克以后，就可以着手反攻了。集结部队后，从地图中部的桥梁过河。先用喀秋莎轰击南部工厂以北的地带，反复轰击，彻底摧毁敌人在这里构筑的环形防线。然后再攻入工厂即可取得胜利。

第九关：目标西方

任务简介：占领地图西边的敌人仓库。

战斗开始的时候，我军居然只有一辆补给车，而且没有榴弹炮。只好先把部队集结到西边桥梁附近，让狙击手摸到河边侦察，而喀秋莎则轰击河对岸敌人碉堡附近及周围树林。然后让单个步兵过河，查看敌人火力点，狙击手沿河岸排开，进行掩护。如果安全，则可以派主力部队过河。时刻注意隐蔽，敌空军将会发动一次轰炸。

我方第一支援军出现在东方，让他们贴着地图东南边缘向南靠拢。经过途中的树林时，步兵要仔细侦察，敌人在一个高地上部署了大量火炮，尽量避开他们或者让步兵冲锋摧毁其中的一部分，保护装甲部队和车辆到达南部。第二支援军直接出现在南部，包括有数辆补给车，总算解决了弹药问题。

重新在西边河对岸集结部队。狙击手和步兵在前侦察。在中途几间房屋周围有敌军炮兵阵地，尽快消灭他们。派喀秋莎轰击地图西边高地上的敌人仓库以及仓库与地图边缘之间的树林，消耗敌军防守力量。再派我方装甲车辆避开雷区，沿着地图边缘冲进敌军仓库，消灭附近的敌人即可取得胜利。

第十关：最后障碍

任务简介：占领西北小镇，消灭附近的敌军。

虽然这是进攻任务，不过首先要做好防卫准备。敌人很快从东南方向分三路，沿公路、土路和铁路线向我军阵地发起进攻。我方没有反坦克炮，只有把坦克调回来参与防守。沿西边公路和土路进攻的敌人数量都不少，利用我军在这两个地区附近的榴弹炮轰击敌人，再派坦克上前迎击，消灭他们。而沿铁路线进攻的敌人数量较少，把东北处树林里的我方部队调回来，即可守住。不过不要让敌人冲进东北处的我军工厂，那里的坦克都没装弹药，不能投入战斗。尽快给喀秋莎补充弹药，可以有效地打退敌人进攻。

西北处的敌人完全处于守势，不会发动进攻，所以消灭东南方向的敌人以后，就可以把我军全部集中到地图西南方向，即桥的西岸。我方还会有大量援军从东边出现，让他们也过来集结。而工厂里的坦克补充好弹药以后，则可调往前线。

将榴弹炮前移到公路对面，然后让步兵沿着河岸处的树林向前侦察，一旦发现敌人开炮，根据炮弹的来路，让榴弹炮轰击敌人。如果敌军炮火很密，则让喀秋莎进行轰击。确认将西南那块大平原周围高地上的大部分敌人炮兵消灭以后，就可以让装甲部队出击，一直进攻到桥头附近。在桥头将遭遇敌军坦克部队，不过我方坦克占有数量和火力的优势，只要不出现重大指挥失误，即可轻易消灭他们。

将榴弹炮前移到西边桥梁附近，炮击对岸树林，消灭敌军炮兵。同时让喀秋莎轰击对岸一块突出地，炸平树林中间空地里的敌人榴弹炮阵地。再派步兵过河侦察，确认对岸安全以后，则可以让主力部队过河。用榴弹炮和喀秋莎一起攻击西北小镇的房屋及其东北方的树林，敌人在那里部署了十多门榴弹炮。炮击结束后，派坦克冲入小镇，敌人大量增援步兵从地图边缘出现，消灭他们即可取得胜利。

第十一关：1945年5月

任务简介：占领地图南边的小镇。

一开始，我方轰炸机对南部小镇进行了一次大规模轰炸。按照它们的指示，发现敌军一个榴弹炮阵地，呼叫余下的轰炸机前来彻底摧毁这个阵地。

我方部队分成四个部分，西北三支，东部一支。敌人很快会进攻西北部队的中间部分，把坦克分散到房屋周围，让步兵下车并在街道上埋设地雷。周围的两支部队向中央靠拢，进行支援。北边营地里的榴弹炮移动到高地下面，躲开即将到来的敌机轰炸。敌军进攻非常顽强，包括大量坦克和数百名步兵，让我方榴弹炮反复轰炸敌人阵形，才有机会守住阵地。

守住北方的阵地以后，即可率领东部军队攻击南部小镇。敌人在这个城镇周围部署了大量部队，不过我军有五辆喀秋莎，耐心推进，一定可以取得胜利。让喀秋莎轰击桥头敌人用铁丝网围住的阵地，再派狙击手沿着道路两旁的树林上前侦察，确认安全后，即可派部队前进到桥头。让补给车在此桥东边搭设浮桥。狙击手过河，侦察敌人阵地，在接近小镇的地方，会发现大量敌人装甲部队，用喀秋莎将其摧毁。消灭这支装甲部队以后，敌军残余力量就是小镇周围树林里的炮兵了。依旧让狙击手（如果狙击手消耗光了，就用步兵或者吉普车）进行侦察，吸引敌人火力，然后用喀秋莎攻击。

消灭小镇周围的所有敌人，并摧毁镇里的全部房屋以后即可取得胜利。■

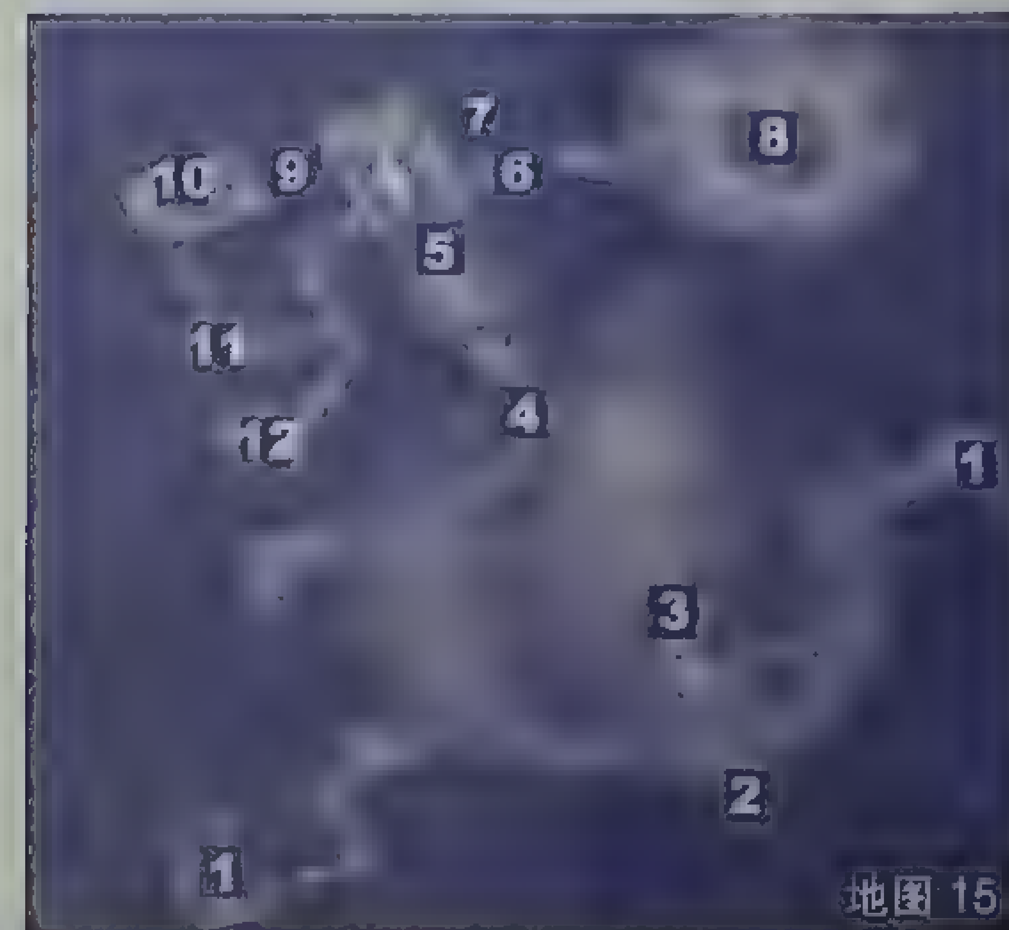
博德之门II 安姆的威胁

文/Chance　编辑/东东

第三章(Chapter Ⅲ)

地图十五:The Underground Tomb

概述：从这关开始你将会频繁地和吸血鬼遭遇　这些怪物和 Troll 有些相似之处——不容易彻底打死。每次你把它打到



地图 15

濒死状态，它就会逃回棺木中复活，稍后再出来进攻。所以你最好事先准备好木桩，在地图的(11)处用这些木桩彻底杀死吸血鬼。吸血鬼的头目是女吸血鬼 Bodhi，后面连续几个章节，你会经常遇到她。本地图还有3处值得探索的小附加地区，这包括南侧的房间(2)、蜘蛛女王的房间(3)和 Lassal 的岗哨(7)。

1. 这是 Graveyard District 墓地区的入口，一共有两处，都有陷阱要先解除再通过。从这里走到中央区域后会遇到成群结队的蜘蛛。

2. 这里是南方房间的入口。在你前往(4)处前，最好先清理干净南方的房间。

3. 蜘蛛女王的房间。玩过《博德之门》的玩家应该会知道如何收拾这些会施放 Web 法术的怪物。

4. 这里会遇到 Aran 派来的魔法师和巨像泥人怪。巨像泥人开门后战斗就开始了。此处你会初次遇到 Lassal，稍后他会退回自己的房间，从(7)处的楼梯可以追上他

5. 进入这里前，最好先给自己和队员放几个防护性的法术——里面有吸血鬼。(6)处的几个吸血鬼很难对付。

6. Tanova——一个相当强悍的吸血鬼，除了杀伤力强，她还会施放控制对手意志的法术。牧师的 Chaotic Commands、Defensive Harmony 和召唤术应该可以帮助你顺利过关。Tanova 会给自己施放保护法术，所以要记得先破除掉再攻击她。

7. 这里的楼梯通往 Lassal 的房间。当你杀死 Tanova 后，就可以过这里来。走到最底下的房间后开始战斗，消灭 Lassal 的手下后，他又会传送到(8)处。

8. 这个房间到处是陷阱。牧师和法师的召唤术应该成为这场战斗的重要攻击手段。游侠和战士的弓箭或飞斧等远程武器要充分发挥作用。Lassal 站在房间中央血池的远端，只要你的队伍摆位合适，损伤代价应该不会太大。

9. 从这里的暗门可以通往吸血鬼的棺木室，你将要面对 Bodhi。

10. 这里的血池里有把品质不错的钉头锤。在池子边的按钮上连按两次就可以得到它，不过却会因此感染疾病——回城镇的神殿里可以解除。

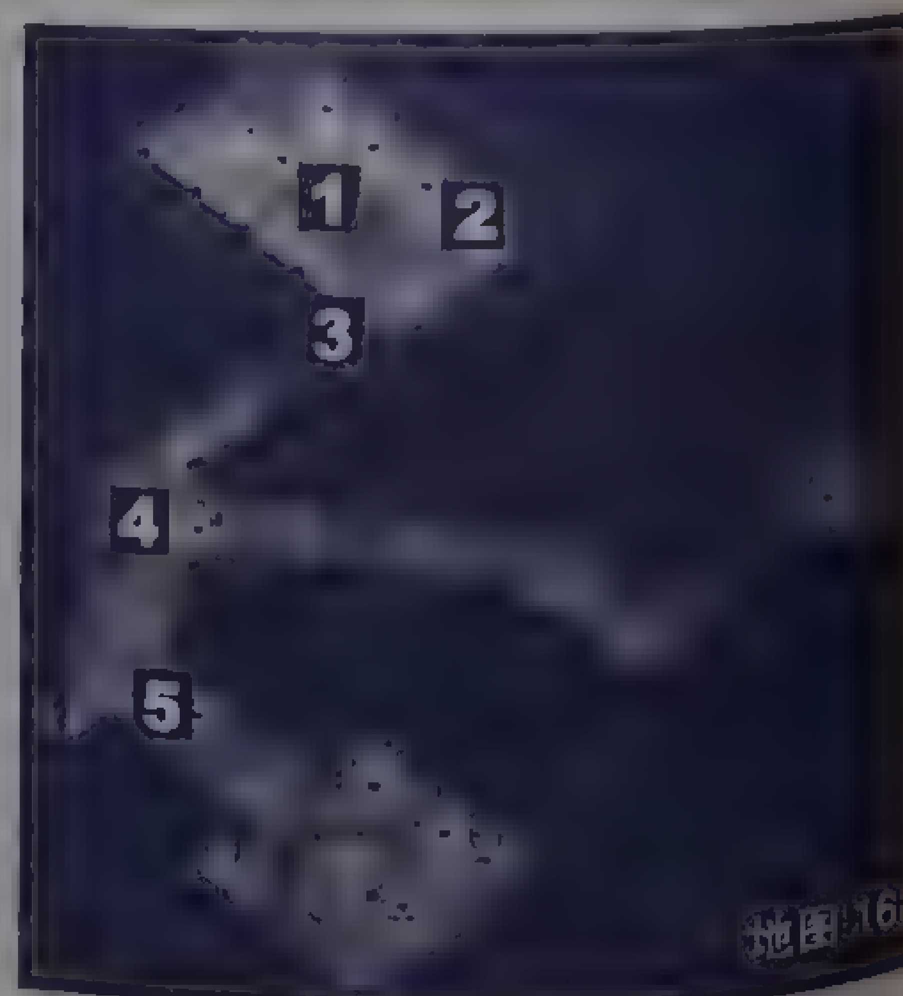
11. 棺木室有巨像泥人看守。房间里的3具棺木都需要使用木桩，这样才能彻底杀死吸血鬼。最下面的一具棺木，按下去后就会引出 Bodhi，准备苦战吧。目前你是打不死 Bodhi 的——她在濒死时会传送逃走，这样就算完成本地图任务。回去找 Aran，第三章就完成了。我们要去救 Imoen 啦……

12. 回地面的出口。

地图十六:The Southern Chamber

概述：这个房间连接着地下墓穴的南侧部分。第一个房间是最重要的，里面有不少不死怪物在等你。

1. 刚一进入这个区域就是一场激烈的战斗。向前走，地上有幅巨大的人像



地图 16

——眼睛部位有陷阱。派你队伍中最强悍的肉垫走过去，站在人像的头部，所有的门都会打开。不死怪物蜂拥而出，杀死。画像上有4个陷阱，双眼、下颚和指向南方的手指

2. 除了吸血鬼没别的。

3. 暗门，进去后可以在里面安全地休息恢复。

4. 小厅堂里的一场小战斗。

5. 这里有3个陷阱和一些值得拿走的物品。

第四章(Chapter Ⅳ)

地图十七:The City of Brynnlaw

概述：这里开始游戏的第四章。在 the city of Brynnlaw 的主要目的就是进入 Spellhold——Imoen 被囚禁在此处。完成 Spellhold 的任务后，你可以选择返回 Brynnlaw 或者直接前往下一个地区 Underdark。如果你希望去 Sahaugin，那么必须先返回 Byynnlaw。要进入 Spellhold 有两种方法：或者以囚犯的身份进去；或者从前门进入，请介绍人带你参观这里。

以囚犯身份进去，要先到地图的(5)处设法和 Pirate Lord Desharik 见面。花费300金币可以贿赂警卫后进入他的房间；或者告诉他一个介绍人的名字——先去解救被关在 Lady Galvena 大堂里的女子，她在地图的(4)处，你会得到一个介绍人的名字。要解救这个(4)处的女子，则要先到(3)处的 Vulgar Monkey Tavern 和一个男子交谈一番，他会和你聊起关于那个女人的话题(这个家伙和你说完就被刺客杀死了)。到外面的街上干掉一个叫 Chrernyde 的人，从他身上取到一个徽章，现在你就有进入(4)处大堂的“通行证”了。进去后，干掉警卫、Galvena 和她的手下，救出那个女子。将这个女子带到码头她朋友那里，对方会和你谈起关于 Pirate Lord 的事情。现在去见 Pirate Lord，告诉他你疯了，然后就会被传送到牢房里。

另一个方法是从城北的(7)处进入 Spellhold，前提是要先拿到 Wardstone——这样才能顺利过桥。除掉(6)房间里的斗篷巫师(有读者老爷来信说应该翻译成“兜帽巫师”，我觉得有道理，不过为了前后统一，大家先凑合看吧:)就可以拿到你要的东西。离开城镇后，路上会遇到一些鬼魂。进入 Spellhold 后，介绍员会带你参观整个地方。再下来，你就要遇到 Irenicus 了。

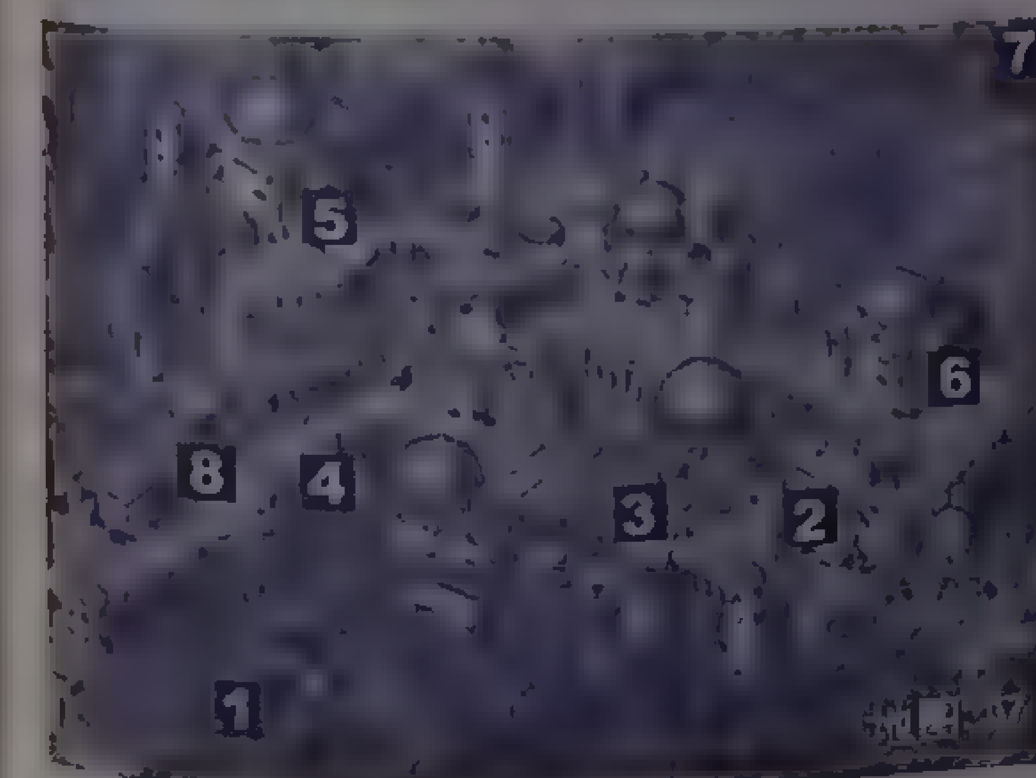
1. 下船后这里有些吸血鬼骚扰你，事先选择休息，有可能避开这场无谓的战斗。

2. 这里是神殿，你可以疗伤、恢复、补充药剂和卷轴。

3. The vulgar monkey tavern。

4. Lady Galvena 大堂。

5. Pirate Lord的家，要贿赂门口的警卫。



6. 斗篷巫师的家，这小子手里有你需要的东西。

7. 通往Spellhold的路。

如果你决定继续信任 Saemon，那么请看下面这段说明：

在完成 Spellhold 的任务后，你可以经由传送门直接前往 Underdark，也可以返回 Brynnlaw 帮助 Saemon 另找一艘船，这样有助于你追踪 Irenicus，而且可以前往 Sahaugin 市。



地图 18

Saemon 请你帮助他搞到 Pirate Lord 的船。他需要得到用来开启水门的号角，才能将船只调出城市。你要溜进(8)处 Cayia 的家，从其桌子上偷走号角——如果偷窃失败，她会叫警卫攻击你，所以多存盘试几次。得到号角后在码头找到 Saemon，稍后 Pirate Lord 的手下会在船上攻击你。

战斗结束后，Saemon 会将 Silver Sword 送给你，这是他从 Githyanki 人那里偷来的东西，所以原主会追赶你——这是贼赃啊。战斗进行到一半，游戏会强制播放过场动画，然后你就被传送到了 Sahaugin。

地图十八:The Dream Sequence

概述：在你进入 Spellhold 之后，会播放一连串的过场动画，然后将进入本张地图。先去和(2)处的恶魔交谈。要想过桥，需要牺牲1点属性，只要你的属性没有达到恶魔要求的最低标准，这1点属性是无法避免、必须牺牲的——你可以自由选择牺牲哪点属性。进入梦境城堡后去和 Imoen 交谈。她要你去寻找自己的亲生父亲——杀戮之王 Bhaal(他的标志就是《博德之门》片头的那个骷髅头)，并把 Bhaal 带到城堡里，她会帮助你杀死他。Bhaal 在地图的(4)处，只要在和他交谈时有意说些撩拨的话语，引起敌意后 Bhaal 就会追

赶你，将他引诱到 Imoen 所在的地点，除非 Imoen 帮助你，否则你不可能击败 Bhaal，所以别白费力气去抢经验

1. 本地图起点
2. 守桥恶魔
3. Imoen 所站的位置
4. 恶魔 Bhaal
5. 其余队员在这里等待，本地图他们派不上用场

地图十九:Asylum Dungeon Lower Part 1

概述：你的主要目的就是想尽办法离开这里。

1. 地图起点，要先和吸血鬼 Bodhi 展开一段对话。

2. 这里有些小妖怪要处理，关键是要记得取到 the Ruby Stone，后面要用。

3. 第一个迷题室。初进来时这里没有敌人，所以将其他队员留在外面就可以。墙边有 11 个雕像，箱子里有 11 件物品。通过雕像阅读迷题给出的线索，然后将物品放进去。先要在凹处用鼠标按一下，然后再按你选配的物品，就可以将东西放到雕像上。选配物件正确，奖励品就会出现在空箱子里。从门右侧开始为第 1 座雕像，对应物品如下：

1)Grinning skull
2)Hourglass
3)Mirror
4)Gagged man
5)Sword Medallion
6)Sun Medallion
7)Sundial
8)Flask of water
9)Worn out boots
10)Golden Circlet
11)Star Medallion

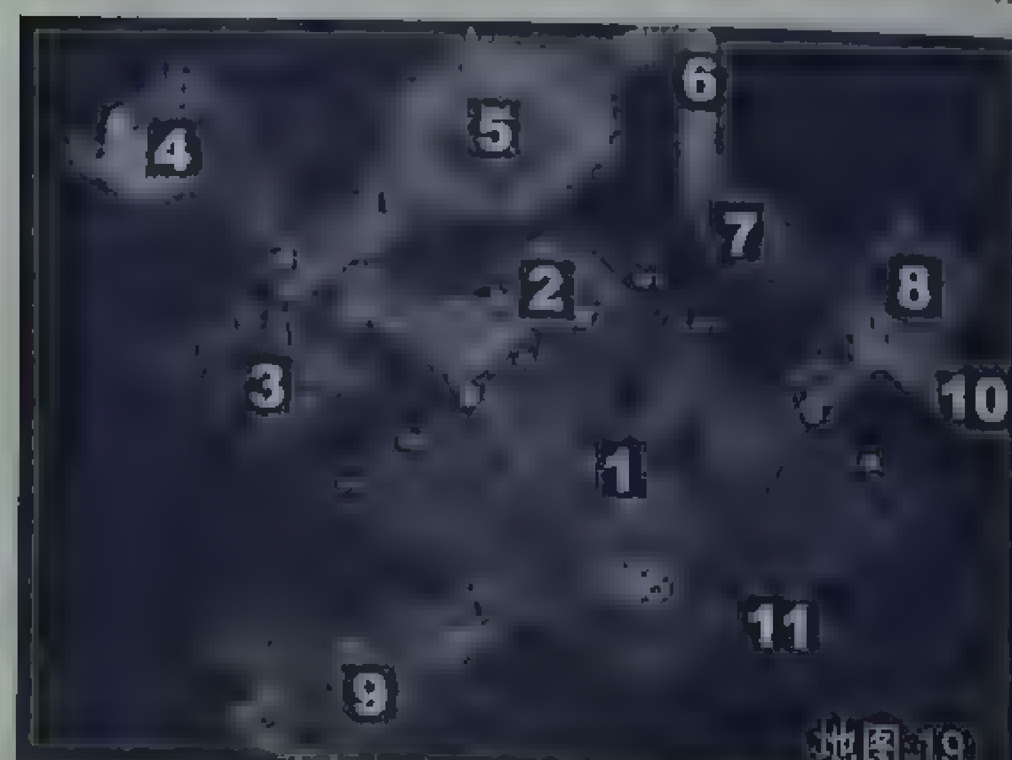
4. 这里是传送室，需要 3 颗石头才能启动传送门。石头分别放在地图的 (2) 和 (8) 处，取到以后再来这里按传送门。第一次按下去，会跳出个 Pit Fiend 攻击你；第二次是 Greater Werewolf；第三次是 Djinni，他会给你一副不错的盔甲

5. 第二个迷题室。墙壁上有些面孔，每一张脸都有一个问题等你回答。解决这个问题，可以获得 a Ring of Regeneration——非常不错的一枚戒指。从外墙第一张脸开始向后，再从内墙最后一张脸开始向外，答案对应如下：

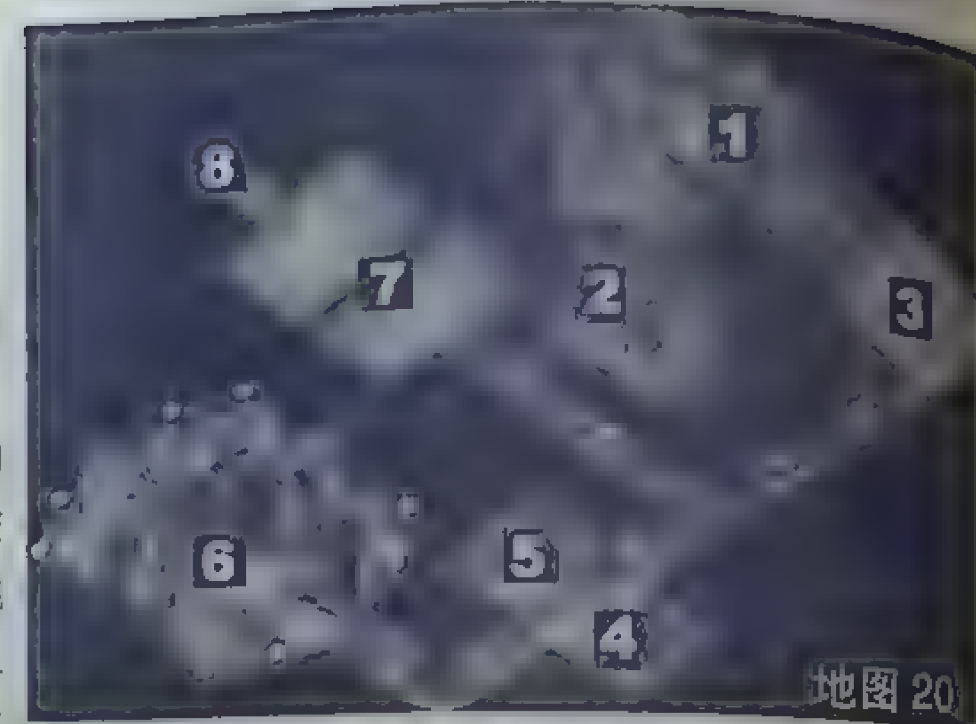
1)Ice
2)Fire
3)A coffin
4)A Candle
5)Darkness
6)Stars
7)A Hole
8)A Secret
9)Fish
10)Breath
11)A Sponge
12)Shadows

6. 绕过墙角，这里有 5 个战士和 1 名法师攻击你，小心应付。

7. 这里有两个陷阱，其中一个是即死陷阱，千万要小心破除。前一个需要盗贼有相当高的解除陷阱能力，最好在 100 多以上，后一个推荐用召唤魔法弄些替死鬼来触发陷阱后解除它。



8. 储藏室。里面有个巨像泥人和一些值得拿走的物品。这里的两颗石头要记得拿走，否则无法启动(4)处的传送门。



9. 通往上面楼层的门。经过这里的雕像需要两件物品：The Hand of Dace 和 the Kurtulmak Crystal 这两件东西都可以在 the lower dungeon 的第 2 部分区域找到。

10. the Lower Dungeon 第 2 部分的入口。

11. 这是另一个入口。

地图二十:Asylum Dungeon Lower Part 2

概述：地图虽小，硬仗不少。本地图关键是取到通过第一部分区域雕像需要的两件物品：(2) 处的水晶和 (6) 处的 the Dace Sontan's hand。(6)处的 Dace 是个吸血鬼，你必须用木桩才能彻底干掉他。在 (2) 处杀死 Kobold Shaman 可以得到木桩。对付 Dace 用牧师的 4 级法术 Negative Plane Protection 是不错的选择，可以防止 Dace 吸取你的等级。

1. 地图入口。在地上的圆顶按鼠标，每按一次出来一个怪物，依次是 Kobold Captain、Sword Spider、Umber Hulk、Mind Flayer 和 Beholder，按第 6 次可以得到奖赏。

2. 这里的 Kobold 和 Kobold Captains 会用弓箭等远程攻击，干掉他们后另有新敌人出现。这些对手所处位置分散，如果近身肉搏损伤比较大，建议用召唤术处理。本处务必取得水晶和木桩。

3. 一些不错的战利品。

4. 一小群不死生物。

5. 有战利品的房间。

6. Dace Sontan 在这里，一个讨厌的吸血鬼，小心他吸取你的等级。打到濒死状态后，用木桩打入他的棺材，取得他的一只手。

7. 这里有 4、5 只 Umber Hulks，小心它们的混乱术

8. 另 - 个人门

地图二十一:Asylum Dungeon Upper Level

概述：一张颇为庞大的地图，你要准备多花点时间在这里。你所建立的主要的角色在这一节的某些时候会身体变形——无法避免的事情。在靠近地图 (6) 的位置会发生这个情节，所以你最好提前将其他队员置于稍远的地方，以免造成误伤。如果你在这张地图休息，在睡梦中，主要人物也会变形且攻击自己的队友。所以当你准备睡觉时，最好将主要队员和其他人用一扇房门或墙壁隔断开，但也不要相距太远，否则无法休息。在这一节的某些地点，陆续会得到一些 Token，保留这些东西，在结束这一节时可以换取物品，它们分布在地图的(3、4、5、9、10、13、14)等地。

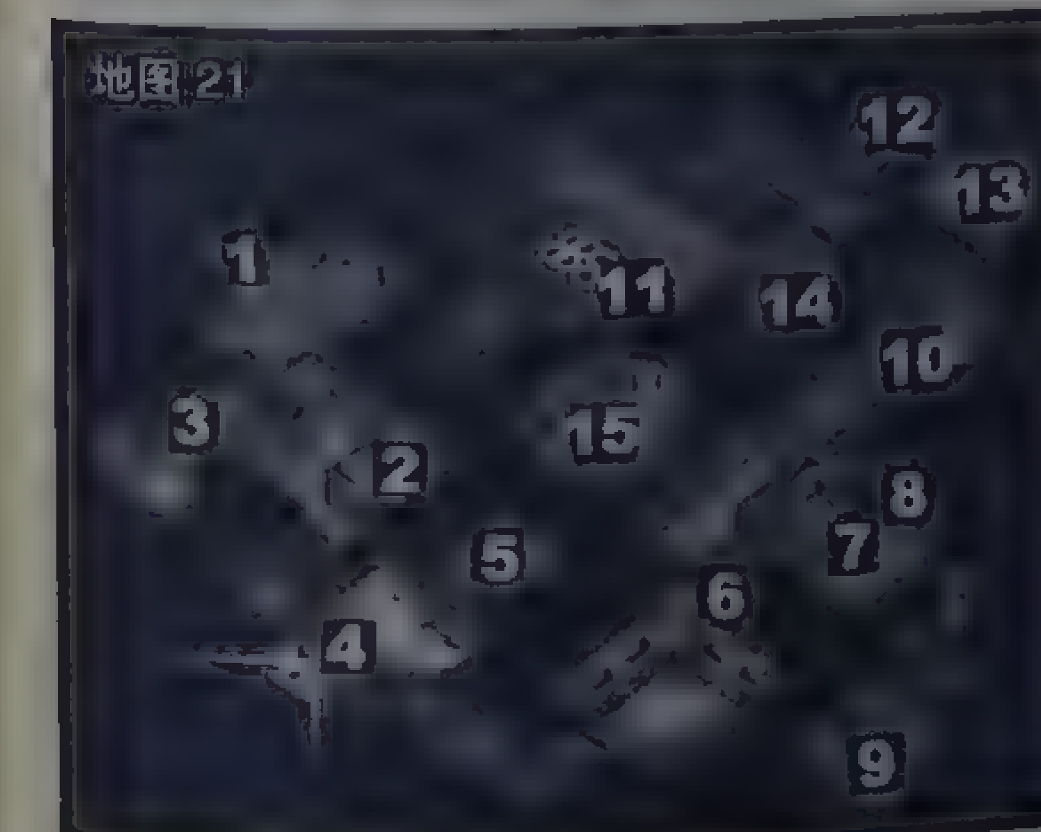
1. 本地图起点。

2. 按下这里的机关可以打开 (3) 处的暗门

3. 这里有食人魔，房间里可以得到一个 Token。

4. 这里有几个牛头人，战斗结束后取走 Token。

5. 房间中央有个池子，墙边是 3 个雕像，上面有陷阱要注意解除。池子和雕像都有物品可以拿取，由于陷阱不易解除，所以如果队伍里的盗贼不能完成任务，就派最强壮的肉垫上去拿。这里要多存盘，其中一个陷阱是死亡陷阱，可能需要反复几次才能通过豁免鉴定。这里可以得到两个 Token、4 副图画和一个牛头人号角 (Minotaur horn)。



6. 第一次到这个位置时，应该把其他队员留在远处。这里你会再次遇到 Bodhi 和其他几个吸血鬼。游戏将强制你变形并展开攻击。吸血鬼很快就会在你的攻击下撤退，而你也就恢复正常了。

7. 这里的门有旁边巨大的牛头人雕像控制，你需要两只号角才能启动开关。一个号角在地图的 (5) 处，另一个在 (9) 处。在启动了开关后，可以得到这个小任务的经验值，但先别着急离开，完成本地图其他事件后再走不迟。

8. 启动巨大的牛头人雕像后，最后可以从这里离开。

9. 第二个号角在这里，4 个牛头人守卫着它。

10. 这里有个眼魔 (Beholder) 和一些牛头人。前者要优先处理掉。

11. 在地图的 (5) 处应该得到 4 副图画，这里要派上用场。这些画分别是 Mind Flayer、Spirit Troll、Umber Hulk 和 Djinni。在这里的墙上按几下鼠标，图画上的这些怪物就会从旁边出现，除掉它们应该不是太困难的事情。这里可以得到两把不错的剑 the Flame of the North 和 the Malakar +2。Umber Hulk 出现时弄破的墙壁是出去的路。

12. 拿走所有的物品。

13. 弓弦是务必要带走的东西，后面要用它组合弓。

14. 这里有黏土巨像，你不乱动房间的东西，它就不会进攻。所以最好先安置好队伍的位置，设定好装备，最后再取物品。这里可以取到几个 Token。

15. 这里象个制鞋的作坊，本地图收集的 Token 可以在这里换取靴子：Boots of Grounding 需要 5 个 Tokens，Boots of the North 需要 10 个 Tokens，Boots of Speed 需要 15 个 Tokens(这可是个好东西，可以让穿戴者行动速度大幅度提升)。现在可以返回 (7) 处，然后从 (8) 离开本地图。如果需要先休息一下，注意概述里提到的变形问题。

无地图:Judgement Day

概述：这个小节没有配地图，根据每人进行游戏的攻略方式不同，你每次只能经历其中的几个房间。你所创造的人物将在这里接受“审判”，其结果会决定你是否能赢回自己的灵魂。

离开 Asylum 后，进入这里的第一个房间，里面有些 Kobold Captain 和其他一些下等小怪物攻击你。杀死它们后，你必须接受讯问，这决定接下来进入哪个房间。笔者创造的是一名中立人物，所以选择了善良答案。

1. 选择最平常的善良答案，你会进入一个小地图区域，任务是除掉一些 mushroom spore(蘑菇人)，然后还要回答问题，答案是 Splinter。

2. 接下来是进入迷题室。房间里有个巨大的长方形桌子，旁边是 4 位穿长袍的人。在和他们进行交谈前，务必要先拿走桌子上的东西。从左边第一个人开始，4 个问题的答案依次是 Nothing、A river、Fear 和 Memory。

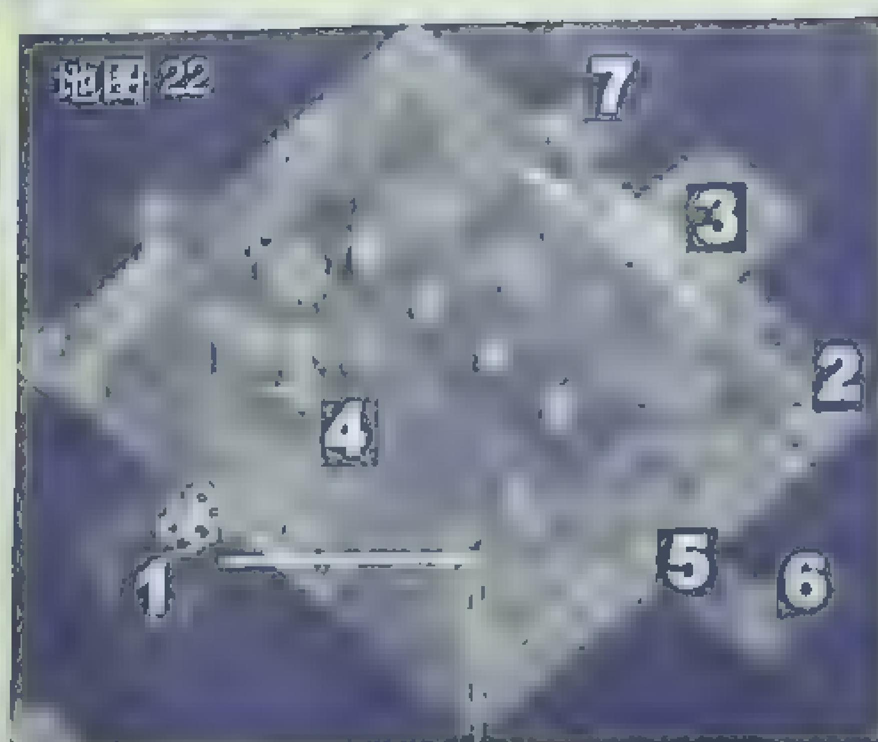
3. 再下来的房间里有几个食人魔和 Troll。取得一个食人魔的头颅，放在后面的祭坛上（按一下祭坛，再按食人魔头颅），这样可以得到 Bone Club——还算不错的武器。现在和旁边的 NPC 交谈，告诉他你已做好准备接受“审判”。

4. 进入审判室后，根据你前面的行为，你可能需要和一些怪物作战，也可能完全避免战斗。最后你将得到 1 万以上的经验值，如果选择非善良的路线，最后的收获可能没这么大。

5. 现在可以进入 Irenicus 的实验室了，准备作战吧。

地图二十二:Irenicus' Lab

概述：这张地图一样有多种解决方法，所以如果你的攻略和我不同是很正常的事情。来到这里会先遇到 Saemon——曾



经出卖过你的船长。你需要决定是否还愿意再相信他一次，他将告诉你有关这里囚犯的情况和其他一些信息。当然，这家伙最后还是会背叛你，不过仍然建议你再相信他一次。

负责管理此处的法师 Lonk 也在这个地区，他掌握着释放囚犯需要的钥匙。如果你身上有 2 千金币，可以直接贿赂他，(2) 的位置有些可以拿走的钱；如果资金还是不足，也可以干脆杀死他，不过应该先确定自己的实力足够后再动手。

选择贿赂 Lonk，在演示完过场动画后就会进入和 Irenicus 的战斗，所以千万提前做足准备工作后再和 Lonk 交谈。战斗开始后，尽全力快速解决 Irenicus，虽然有些囚犯会帮助你，不过靠自己才是最要紧的。这个邪恶的法师快失败时会用法术逃跑，但你还有一场战斗要解决。

如果你的队伍里现在还有 Yoshimo，这家伙将在这里露出本来面目——他是敌人一伙的。你需要面对他和他的盗贼团伙，千万小心这些人的背刺技能，伤害相当大。让队伍里的牧师隐身后使用防护和治疗法术是个不错的取胜方法。

接连两场战斗后，你要决定自己下一步的行动。(6) 的传送门通往 Underdark，然后会开始游戏的第五章，这个门的钥匙在(7)处；你也可以用 Saemon 的船去追赶逃走的 Irenicus(前提是你没有杀死 Saemon)。后一条路，你会来到一个新城市，那里有些很不错的魔法物品，建议大家去看看。

1. 地图起点，本关入口。
2. 放有物品的雕像。
3. 更多的物品可以拿走。
4. 这里要接连发生几次战斗。
5. 门被锁住，钥匙在楼下。
6. 通往 Underdark 的传送门。
7. 前往监狱层。

地图二十三：Sahuagin City

概述：来到这个城市的前提是在前一张地图，你选择了再次相信 Saemon，并决定继续追赶 Irenicus。这里不是游戏的必经之路，但丰富的收获值得你来此一遭。这里的任务并不困难：按照对方的提示去做，最后杀死所有的人，然后离开。进入这里，国王请求你杀死正领导叛军造反的王子，接下这个任务。等你见到王子后，他又拜托你去除掉国王，也答应他。干掉这两边的一对冤家，另外顺路去 (8) 处取得 the Cloak of Mirrors 的斗篷(可以反射魔法)，这是很好的装备。

1. 国王要求你去杀死一个 Ettin 来证明你的实力，这很容易。

2. 一个女祭司在这里，她告诉你人民希望王子来领导他们，并请你杀死国王。你回答她会去找王子面谈。

3. 这里的神殿商人可以买卖物品。

4. 陷阱。

5. 陷阱。

6. 这里有些小鬼 Imp 在玩游戏，你要把 5 件物品和 5 个"被遗忘的国度"的人物进行配对。中间地区有陷阱，要小心解除。配对问题的答案如下：Drizzt 对应 scimita，Elminster 对应 pipe，Khelben 对应 staff，Alustriel 对应 pendant，Piergeiron 对应 helmet。

7. 这里有把"牙齿"一定要搞到手，它可以用来打开门——能见到王子。和眼魔交谈，得知它在为 Drow 守护某些物品。如果你的魅力属性不足，无法说服它，那就只有用"暴力手段"来解决了。

8. 按地图上标志的顺序来玩游戏，到这里开始要不停地作战，直到见到王子为止。这里的女祭司身上有很不错的反射斗篷，可以弹回攻击魔法。

9. 这里有 Sea Zombie Lord，它们的 CloudKill 死云术是很讨厌且危险的法术。

10. 通往(11)处。

11. 这里要尽可能使用远程武器，否则比较难过。

12. 终于见到王子了。在你杀死国王并取得绳索后，这里就是 Underdark 的入口。告诉王子你会去杀死国王，然后离开这里。王子会给你一颗假造的心，让你以此向国王汇报。当国王疏于防范时，王子就会带人进来协助你战斗。杀死国王后，你可以得到藏宝室的钥匙。现在可以去 Underdark 了。



第五章(Chapter Ⅴ)

地图二十四：Underdark

概述：这个区域未来你需要反复来几次。头回到这里，你应该先去和友善的银龙 Adalon 谈谈，这样可以安全地进入 Drow。你需要先从 Svirfneblin 的头领那里得到 1 颗 Light Gem 光之石——条件是必须按照头领的要求，干掉那里(9)处的恶魔。另外还有些附加的小任务，顺手完成。

这个地图连接着其它 3 个地区。在地图上它们被标为面西的房间和两个面对东南的房间。这些房间里分别有 3 种不同的怪物。你不必着急去这里，等接下了 Drow 的任务后再来。

1. 起点。

2. 这是 Duergar 的营地。和他们交谈，会了解有关被囚禁的法师的情报。从对方手里买个卷轴，然后就可以释放那名法师了。

3. 使用你刚买的卷轴，那个叫 Vithal 的法师就会出现。他请求你协助来完成一个祭礼：可以获得不少经验值。他需要一本 Book of Rituals。要得到这本书必须和(7)处的旅店老板交谈。

4. 这里有 3 个传送门。当你拿到法师需要的书后，他请你一起完成祭礼。跟他一起去每一个门前，注意保护他——若他被杀就糟糕了。完成这个任务后，可以得到 Rod of Absorption。和法师谈，说自己应该得到更多的报酬，他会再给你两个卷轴。然后干掉这家伙，反正他也不是什么好人。返回 Svirfneblin 村。

5. 此处要和一群 Drow 作战，战利品是几件还算可以的盔甲——但千万别丢掉你换下来的装备，一旦返回地面，这里得到的东西都会消失不见。

6. 和这里 Svirfneblin 村的警卫保持友善的态度就不会发生冲突。

7. 一名商人和旅店老板。旅店老板手里有 Vithal 的书，商人请你救出他儿子——在地图的(10)处。

8. 村落的头人在这里，他会告诉你有关 Adalon 的消息，并且请你帮助他们除掉早先不小心释放出来的恶魔。完成这些小任务后他会把光之石给你，这样就可以进入银龙的巢穴了。在你接下任务后，村长会给你一个 Stoneshape 的卷轴，这东西要在除掉邪魔后再用。

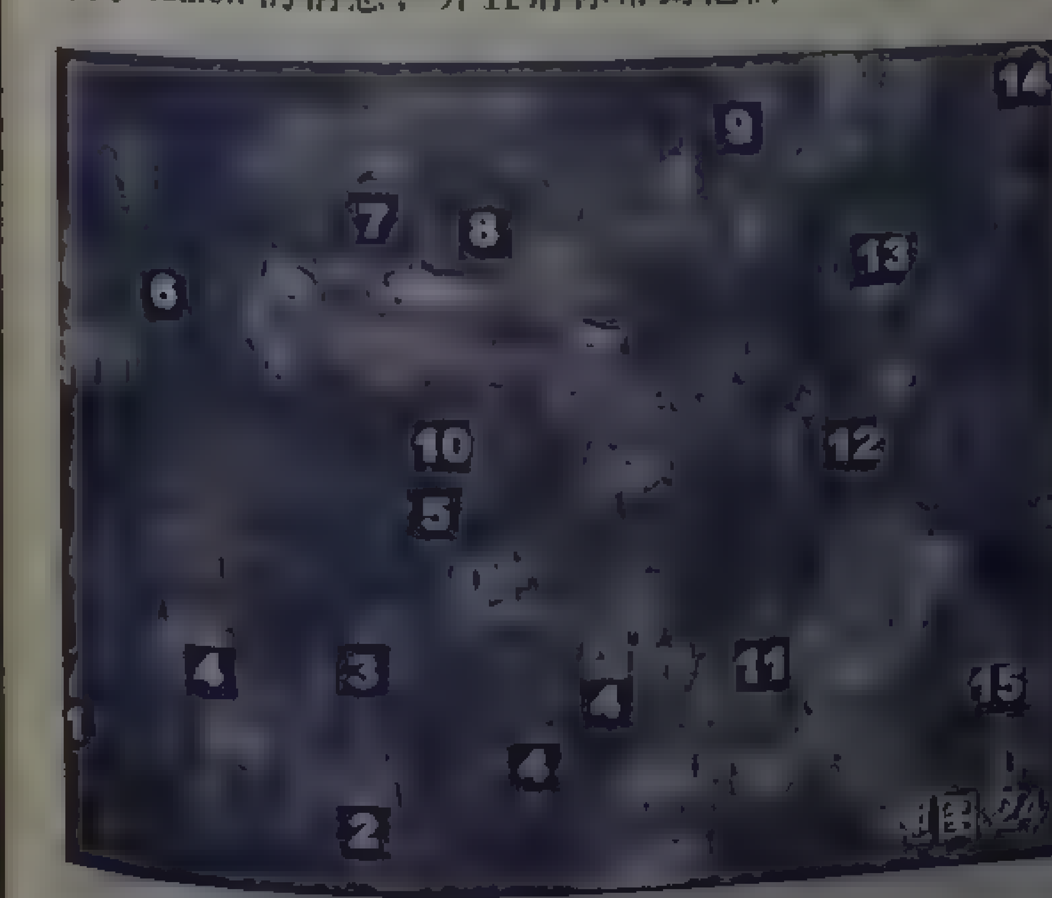
9. 一进入这里，恶魔就会出现。这场战斗颇为艰苦，恶魔的攻击一旦命中你的队员，就会产生混乱的效果。中招者会到处乱跑。牧师的第 6 级神术 Bolt of Glory 对付恶魔比较有效。完成除魔任务后，在一旁使用村长给你的卷轴，然后回(8)处复命就可以得到宝石了。

10. 村里商人的儿子被困在这里。此处有 6 扇窗子，在上面按下鼠标，有不同的怪物冒出来，从左开始：Madman Aganalo、Raevilin Strathi、Riti the Githyanki、Lich(这家伙会使用冻结时间的法术，所以别靠近他，直接用召唤术或 Wizard's Eye 来收拾他)、Svirfneblin boy(你要救的孩子，和他对话)、Weird dude(一个怪人，和他聊聊)。完成任务后回去(7)处找商人索取报酬。

11. 一小群 Kuo Toa 战士和一名法师守卫着桥。

12. 另一小群 Drow 要和你战斗。

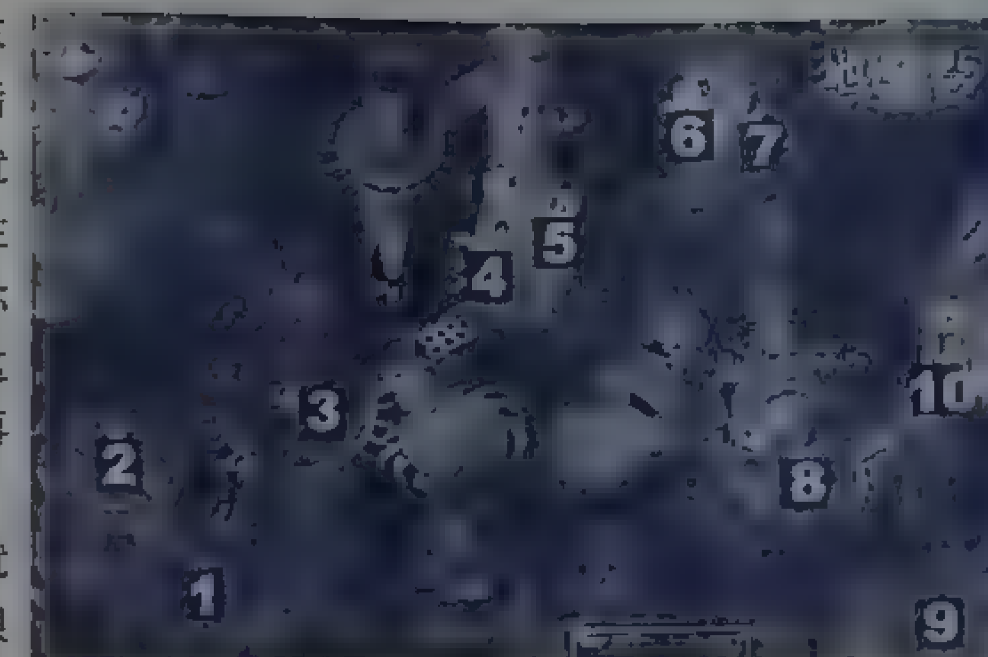
13. 进入这里就可以见到银龙 Adalon 了。如果你能帮助她取回被 Drow 偷走的龙蛋，她将报答你。接下任务后，Adalon 会把你的小队全部变成 Drow 的模样，这样你可以安全地进入城中。银龙会帮你编造一个应付警卫用的故事，记得到时候讲出来就可以了。



14. Drow 城的入口。

15. 在 Drow 接到第一个任务后，要先回这里来，你需要和 Mind Flayer 战斗以救出一个小女孩。

地图二十五：Ust' Natha



概述：在这张地图上冒险，你有 3 个时候需要离开这里，返回 Underdark 以完成任务。本张地图的主要目的就是找出银龙蛋。考虑到情节变化比较多，稍有处理不好，轻则无法完成任务，重则命丧其中。因此诸位玩家老爷最好多存盘几次，不要以为自己功力深厚，就轻敌马虎。

第一次进入 Drow，你可以稍微花点时间探索一下前方的区域。地图的(1)和(2)是商人所在地，(3)是旅店，这些位置可以让你买卖物品，休息恢复。如果比较自信可以到竞技场里挣些外快。当到达(7)时，遇到 Solaufein 会被强迫完成第一个任务。

第一个任务：Solaufein 要求你和他一起前往 Underdark，解救 Matron Mother 的女儿 Phaere。这个小姑娘被 Mind Flayer 抓走了。她的位置在地图二十四上标志为(15)。不过在前往的路上，你们遇到袭击，战斗结束后和 Phaere 交谈，然后就返回城市。

接下来赶往旅店再次和 Phaere 交谈，她要你在限定的时间内到(1)处的主平台见面。在返回城市和解决 Phaere 的工作期间，一个奴隶跑来找你，说他的主人要见见你。他的主人就在(1)和(2)之间的水槽里——居然是条怪鱼。和这条怪鱼交谈，它威胁你去做一件事，否则它就要揭穿你和同伴的 Drow 伪装。它的要求是让你杀死位于地图(5)处的 Qilue，并且取回对方的脑袋做凭证。你可以去完成这个任务，也可以直接反咬这怪鱼：如果胆敢揭穿你的身份，你就把它的阴谋抖搂出来。这样怪鱼事件就此结束。

第二个任务：又一次和 Phaere 谈话，这次她要你去(9)处的平台见面。你要协

协他们杀死一个突然冒出来的恶魔，然后Phaere会要求你在限定的时间内去旅店找她——这女人真的很讨厌，要做的事太多，真恨不得先K掉她。

第三个任务：终于及时赶到旅店，再次见到Phaere，她要你返回Underdark去找Solaufein，并且还要杀死Sverfneblin的首领。进入Underdark并前往村庄，在半路上你遇到了Solaufein，告诉他你可以独立处理这件事，不必他的帮忙，这样他就自己返回城市。在通往村庄的桥上，你遇到了Sverfneblin的首领，和他交谈，告诉他最近发生的这些事情。最后，向他要来戴着的头盔，作为回去复命的信物。回去见到Phaere，把头盔交给她，她要你去the Female Fighter's society等她，这在地图的(4)处。

第四个任务：现在Phaere要你去杀死Solaufein。小心看清楚屏幕上的对话选项，如果你拒绝这个任务，伪装会立即被揭穿，所以必须接受任务。你的目标在地图的the Male Fighter's socirty(7)处。不过建议你不要真的杀死Solaufein，因为他今后会协助你取回银龙蛋。和他交谈，说明情况后取得他的外袍作为应付Phaere的信物。

第五个任务：去Temple of Lolth(10)处找Matron Mother。她要你去Underdark取得3种怪物中任意一个种族的血液样本——她要用这东西完成某种祭礼。Underdark的3种怪物是Kuo－Toan、Beholder和Mind Flayer。你喜欢挑哪种怪物下手倒是无所谓，但必须杀死该种怪物的头目才算完成任务。如果你能消灭Beholder和Mind Flayer，就可以得到剑锋和剑柄，再配合你已经有了的光之石就可以组合出Equalizer这把很不错的宝剑。取得怪物血并回来交给Matron Mother，她居然要配合银龙蛋去完成祭礼。Phaere要你去房间里找她。

在房间里见到Phaere，她告诉你准备要推翻Matron Mother的统治。她给你一些假的银龙蛋，要你以此替换下真蛋，并交给自己。你当然要答应她。蛋放在神殿里，在去那里的路上，如果先前没有杀死Solaufein，他现在会来帮助你并再提供一些假蛋。你要做的，就是用Phaere的假蛋换来真的银龙蛋，再用Solaufein的假蛋向Phaere复命。完成这个任务，你要面对两名警卫和一些石像鬼人，让牧师用Sanctuary神术，然后走进去换下真蛋。回去把另一个假蛋交给Phaere，然后你要去参加祭礼。

Matron Mother试图通过奉献银龙蛋来召唤出远古恶魔，她想要恶魔杀死地表的精灵族。恶魔发现得到的祭品是假的银龙蛋，狂怒下反杀死了Matron Mother。一旁的Phaere以为自己掌握的是真银龙蛋，想讨好恶魔，结果也被杀死。接下来，恶魔讯问到底谁握有真正的银龙蛋，你应该选择保持沉默，恶魔会离开你去搜索尸体。现在……快闪，离开城镇。

如果你没能顺利救出银龙蛋，恶魔和城市里所有的人都会看出你的伪装，而且银龙Adalon也会对你产生敌意。

回去把蛋交给善良的银龙，她会把你的队伍恢复原形并助你离开。Adalon会变成人形把你传送到Kuo－Toan Dungeon里的某扇门。你需要击败一群Drow才能穿过门。接着War Elves将协助你穿过地下城，等你回到地面时，游戏就将展开第六章。

1. 城市入口，地图起点，主要平台在这里，商人也在这里。

2. 奇怪的商人，他出售怪物给你做奴隶。

3. 旅店。

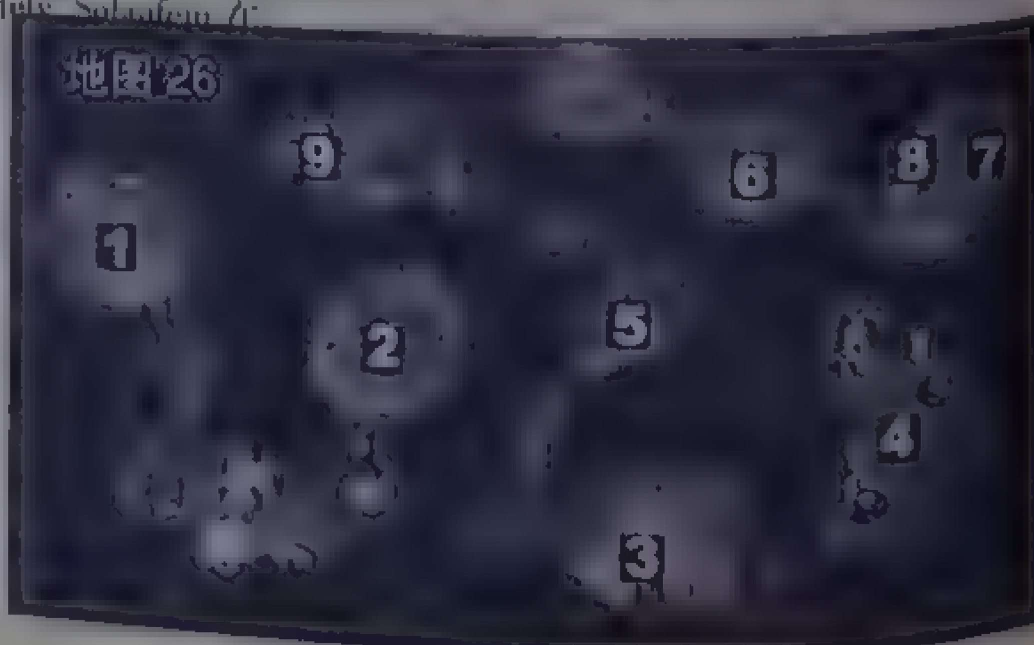
4. Female Fighter's Society，Phaere的房间在这里。

5. Qilue的房间。

6. House Jae'llat，在完成巫妖之塔的任务(8)后，可以到这里来。如果要进去，需要和一大群人战斗。

7. Male Fighter's Society，Solaufein在这里。

8. 在买到魔法绳索后就可以进入巫妖之塔。这里有个叫Jaraxle的家伙在此计划某个阴谋。他威胁你替他找个巫妖的某项东西，否则就揭穿你的身份。这个分支任务收获颇丰。



9. 东南方的平台

10. Temple of Lolth神殿

地图二十六：Kuo－Toan Dungeon

概述：Matron Mother要你来这里取得3种怪物中任一种的血液样本。建议你把它们都杀光。Beholder和Mind Flayer在消灭掉后可以得到组装宝剑需要的物品。Kuo－Toan作为例子在下面说明。注意，你必须杀死该种怪物的头目才算完成任务。这里有扇门可以通往地面，一群会魔法的Drow看守着。

1. 一场艰苦的战斗，注意合理安排队伍位置是关键

2. Kuo－Toan"等待"你的到来。

3. 桥上有陷阱，要先解除。

4. 这里有5个恶魔骑士，战斗虽然艰苦，但战利品很好，值得一战。

5. 一群Kuo－Toan。

6. 另一群Kuo－Toan。

7. Kuo－Toan族怪物的首领在这里。杀死它后从尸体上可以得到血液样本和其它一些战利品。

8. Kuo－Toan怪物的繁殖地。

9. 有Drow看守的门，可以通往地面。

第六章(Chapter Ⅵ)

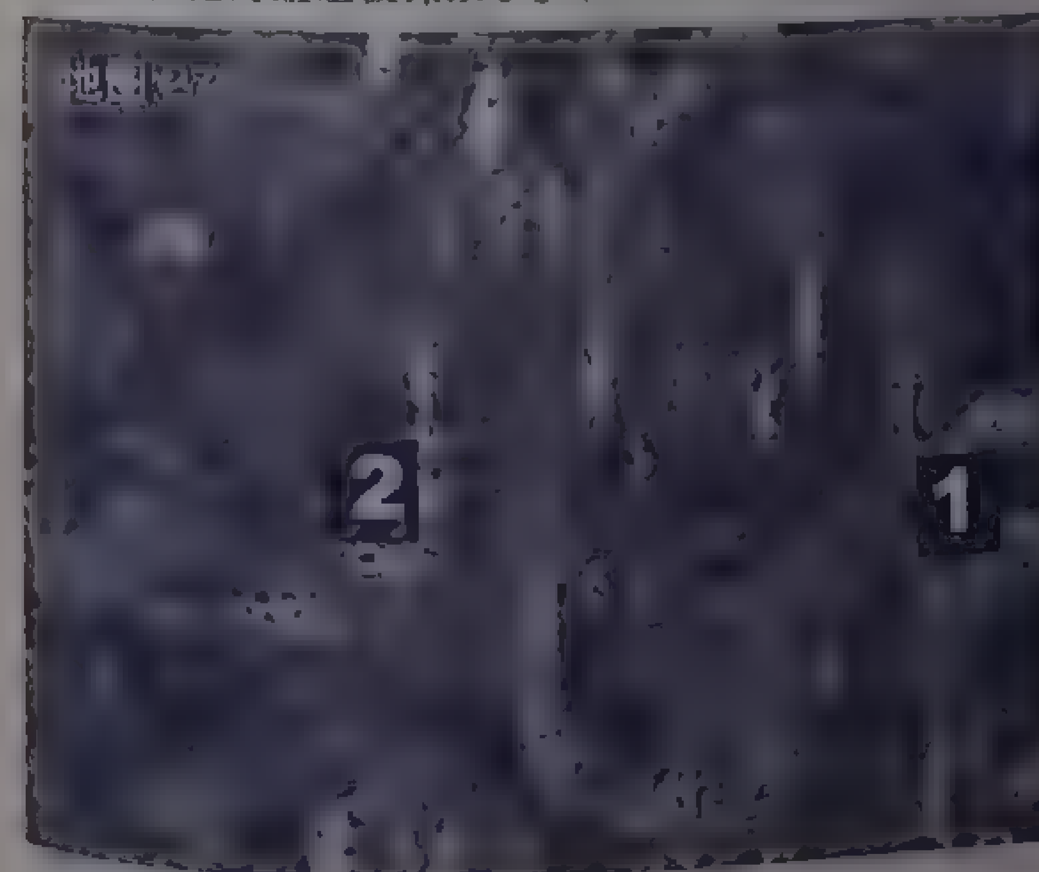
地图二十七：Overview

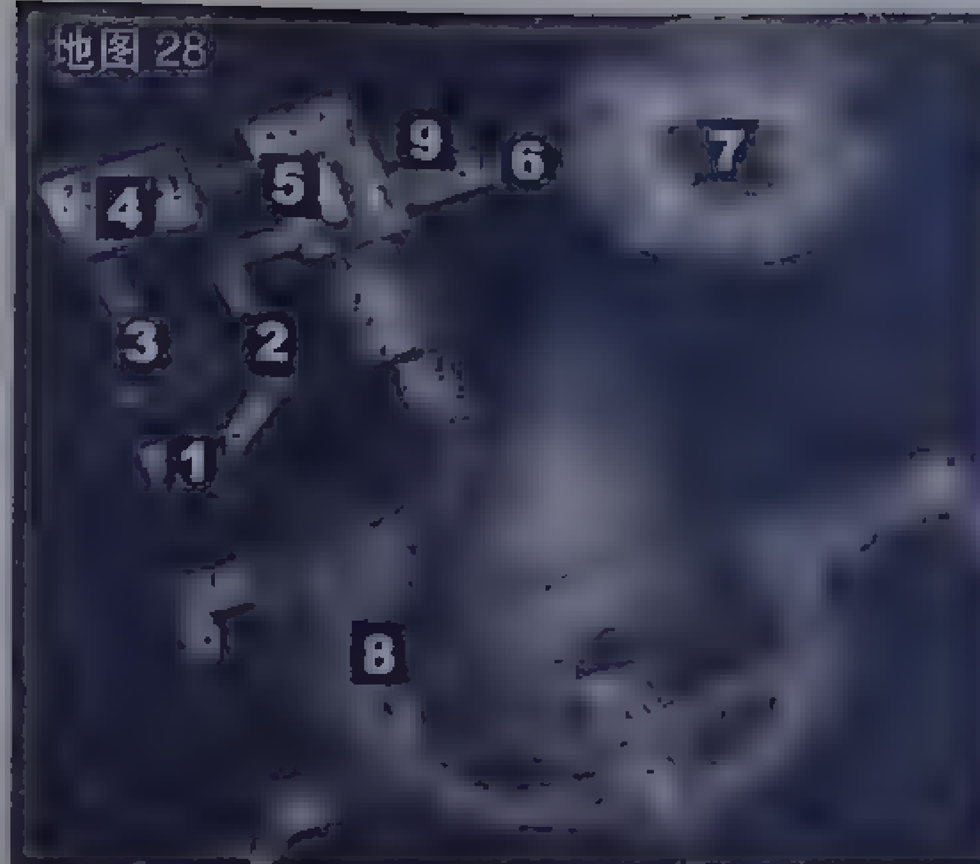
概述：进入这张地图，游戏也进行到了第六章。此时，地面的精灵族对你怀有戒心，要你先去见他们的领袖Elhan，他在地图的(2)处。你需要接受一个测验，证明自己和Drow没有关系，然后他会告诉你关于一个被Bodhi偷走的神器(artifact)的事。问他能不能给你一点帮助，他会给你木桩和圣水(holy water)。接下来你要回到Graveyard District墓地区的Bodhi地下城。

离开这张地图，进入世界地图时，你会遇到Drizzt(伟大的暗黑精灵)和他的家人。如果话不投机，会和他们争执起来。最好是直接告诉他，你要追杀Bodhi这个吸血鬼。Drizzt会要求加入你的队伍。等进入Bodhi的地下城，在靠近棺木室的地方，会再度遇到Drizzt的队伍。

在返回城市之后将发生两件事。一个NPC跑来找Anomen(如果是其它的队员组成将有另外的事件发生)，要他在两天之内向Temple District神殿区的Radiant Heart报到。然后一群Githyanki想把Saemon给你的银剑要回去（那东西是贼赃)，因此打了一架。无论进入城市的那一张地图，这些事件都会发生。在打败Githyank之后，可以从尸体上取得银剑的剑柄。接下来到Raiant Heart去处理Anomen的事情。如果Anomen被册封为骑士，就会提高他的智慧，使他成为优秀的牧师。如果你杀死了造成Anomen姐姐死亡的那个人，他就无法成为骑士。你也可以要求Raiant Heart协助你杀死Bodhi，他们会派出一群圣骑士，在地下城中和你会面。回到城市之后，可以去找Cromwell组合银剑及Short Bow Gesen。同时也应该去商人那里逛逛，可以买到好东西。

Anomen的任务：信使赶来告诉Anomen，他的姐姐被谋杀了。和Anomen一起去他在Government District市政区的家。你会见到Anomen的父亲，这个时候应该劝阻Anomen不要冲动，更不可以采取个人的报复行为，而要用法律手段来解决纠纷——你可以因此得到万点经验值。接着在Government里找Bylanna谈话，回去要继续注意规劝Anomen冷静，这样又可以再得到7500经验值。10天后，Ryan Trawl爵士来找Anomen，告诉他如果想通过骑士测试。就要先去找Radiant Heart——他在Temple District。如果此前对于谋杀案你采取的是非暴力手段，则Anomen会变成Sir Anomen(爵士)，他的智慧也会变为16(总算不那么傻了)，队伍获得1万经验值，Anomen额外再有5000经验值。





1. Underdark出口。

2. Elhan所在地。

地图二十八：Underground Tomb Revisited

概述：这是你第二次造访这个吸血鬼的地下城。这次要永远地除掉Bodhi。如果先前的途中对事件处理得当，你可以得到Drizzt和Radiant Heart成员的帮助，这样战斗会变得稍微简单些。对付吸血鬼的战斗中，牧师系法术要充分发挥作用，特别是Negative Plane Protection，可以保护免于被敌人吸取等级。

1. 地点入口。如果你能得到Radiant Heart的帮助，那么他们现在会出现于此。不过在第一场战斗后，只会给你留下一位骑士继续跟随。

2. 吸血鬼。

3. 棺木室。

4. Drizzt和他的队伍在这里。到达这个位置时，他们正在和吸血鬼战斗。用圣水在中间的血池上按两次鼠标，这可以削弱吸血鬼的实力。

5. 吸血鬼集中在这里。盟友会先冲进去攻击。你需要用远程武器支援Drizzt的队伍，等他们把吸血鬼实力削弱后，再把你的队伍拉进去。要充分施用召唤术，可以避免一些不必要的损失。战斗结束后，用木桩收拾(3)的棺木，可以多得一些经验。

6. 吸血鬼。

7. 房间里大量陷阱，Vampiric Mist会隐形，可以用魔法师的True Seeing应对。水池里有Gauntlets of Weapon Experience，很好的手套。

8. 小规模战斗。

9. 继续前进前先在此休息充分，恢复体力后再杀不迟，盟友会等候你。

地图二十九：Bodhi's Final Battle

概述：打开通往(1)的门，准备开始战斗，此前你应该已经充分准备好了。Drizzt的加盟可以给你不少帮助，这一场仗会容易得多。Drizzt可能直接冲进去，而且这个强大的精灵可以把Bodhi一直打到濒死状态。然后你就得派一名战士进去做最后一击——木桩！

Bodhi完蛋后，到她的房间去用木桩对付她的棺木。然后拿走Rynn Lanthorn及其它物品。接下来返回精灵前哨站去找Elhan，把Rynn Lanthorn交给他，得到精灵的信任后，他会把你传送到精灵城Suldanesslar，第七章就可以开始了。



目前精灵首府的情况，队员组合不同又会发生不同事件（直要被BG2玩疯了，也有成玩过这个游戏，不反复4、5次是没可能了）。你的冒险日志中往往会提供重要线索——这些事件和主线大多无关，只是增长经验，升级属性而已，请玩家老爷自行探索吧。

1. 主要战斗的地方，有5个血池。把圣水放在其中，可使之洁净。

2. Bodhi 棺木室，记得取走 Rynn Lanthorn。

3. 房间里有好几本日志，逐一读过就可以。

第七章(Chapter Ⅶ)

地图三十：Suldanesslar

概述：游戏的最终章，第七章从这里开始。把 Rynn Lanthorn 交给精灵首领 Ellhan 后，你就被传送到精灵城市 Suldanesslar 的入口。这里正被 Irenicus 创造出来的怪物围攻。你的主要目标是进入宫殿(11)，并前往 Underland。要达成这个目标，必须在本区域收集5个物品；其中3个用来启动 Temple of Rillifane(3) 的祭坛，以此释放出圣者(Avatar)来开启通往宫殿大门。这3个物品是：Talisman of Rillifane(6)、Moonblade(8)，以及从黑龙 Nizidramanii'yt 那里取得的 Goblet of Life(10)。

进入宫殿后，需要 Silver Horn(2) 以及 Stone Harp(9) 来显现出通往 Underland 的宫殿楼梯。(7)处的 Demin 会给你一些有用的信息，帮助你取得上述几项物品。

1. 本关入口。Ellhan 会向你说明城市被怪物攻击的状况。

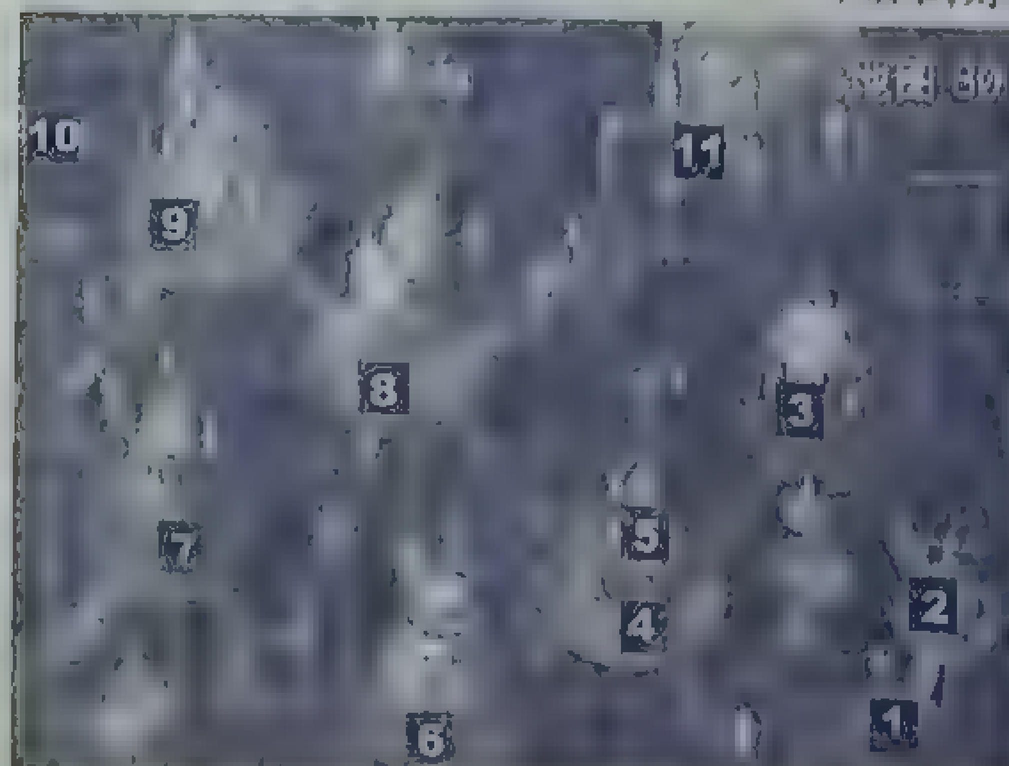
2. 两个 War Elf 被几个 Clay Golem 俘虏。你必须使用带魔法附加属性的重击(Blunt)类武器才能伤害 Clay Golem。杀死它们后，拿走 Silver Horn 和 Cloak of Elvenkind。

3. Temple of Rillifane 神殿的外部有少量 Rakshasa 守卫，里面才是真正的麻烦所在。你会遇到20级的法师 Suneer！！他拥有众多的法术。进去前，先施展几个保护法术（特别是 Protection From Evil）。因为 Suneer 也会施展保护法术，因此如果你无法移除他的保护法术，可以在他施出法术后，退回外面，等他的法术效力消退后再进去。如果你进入神殿前已经收集到3个开门用的物品，那么可以在战斗开始后，派队员把物品放进祭坛。圣者被召唤出来后，会帮你进行这场战斗——爽啊！

4. 几个泥人巨像。

5. 两个孩子躲在这里，你可以和他们谈话。

6. 底下的入口有一个谜题，你必须以特定顺序按下按钮。上面的入口会给你一个徽章，刻有正确顺序。解开谜题之后，可以找到 Tallisman of Rillifane。这是释放圣者所需物品之一。



7. Demin 的家。外面会有敌人守候。进去后，会发现 Demin 正在和敌人战斗。杀死敌人后，和 Demin 交谈，看看到底发生了什么了事。

8. 这里会看到邪魔和精灵战斗，最后他们两败俱伤。精灵尸体上可以找到 Moonblade，这是启动祭坛的物品之一。

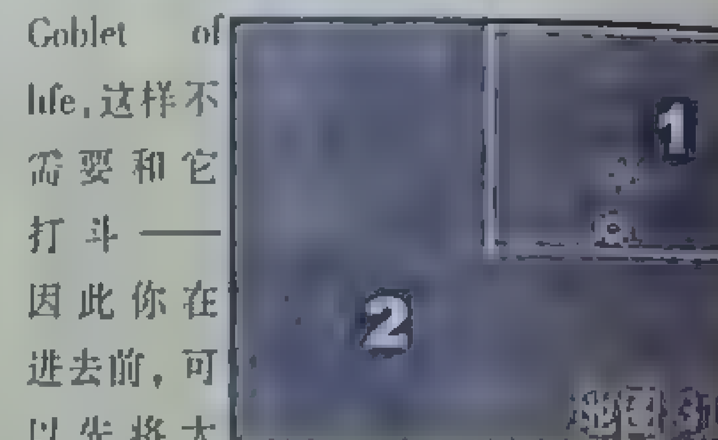
9. 此处的雕像有巨大的怪物看守。在那里可以找到 Stone Harp，这是启动宫殿内部传送门的物品。

10. 黑龙 Nizidramanii'yt 的巢穴，后面有说明。

11. 圣者开启大门后，从这里进入宫殿。

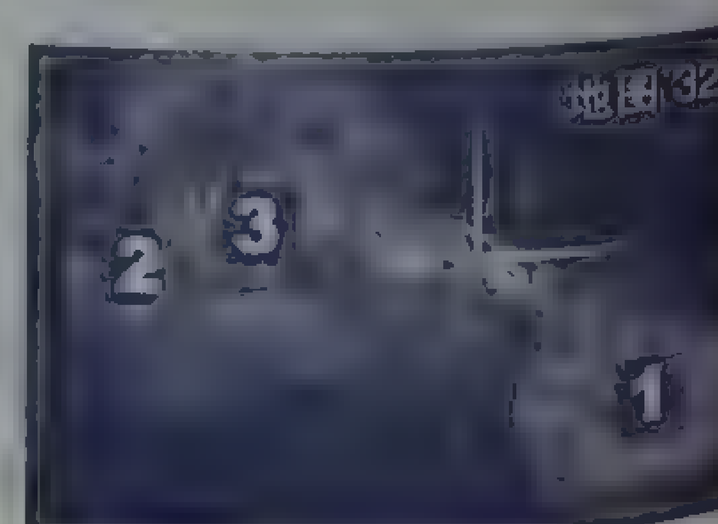
地图三十一：Lair of Nizidramanii'yt

概述：从(1)进入黑龙巢穴，Nizidramanii'yt 会在(2)等你。走近它，它会和你交谈，你可以用所有魔法物品和龙交换 Goblet of life，这样不需要和它打斗——因此你在进去前，可以先将大部分魔法物品放在别处，再进入此处就能保留大部分魔法物品。当然你也可以选择杀了它，以取得 Golden Cup of Life——掂量一下自己队伍的实力。这条龙不好打。可以先召唤一些生物，吸收它的一部分法力；然后派队员上场。法师应该尽量靠近龙，但不要引起龙的注意，Cloud Kill 法术可以慢慢毒死黑龙。



地图三十二：Elven Palace

概述：你务必要在前面的地图取得 Stone Horn 以及 Stone Harp 才能进入此关。(1)处是一棵大树。在树上按两次鼠标，可以得到两种果实，一种具有治疗功效，另一种是下一关需要的物品。取得这些东西后，前往雕像(2)。在每一座雕像上按鼠标，可以将石制乐器传送给它，然后瀑布就会转变成楼梯(3)，让你进入 Underland。



地图三十三：Underland

概述：本地图目标是从 Irenicus 手中将你动力处的子民解救出来——这事当初在第一章就提起过，你还为此救了3个森林精灵。带着前一关从树上得到的果实，绕树走动到一定位置，树就会开始成长，让你更方便地探索这个地区。这里被3棵寄生植物所破坏，必须除掉它们。你会和 Irenicus 有一场战斗，当你打败他后，他又会逃走，要到下一关才能真正杀死他。

1. 本关入口。精灵女王会向你解释目前的状况。



2. 第一棵寄生植物。在它上面按鼠标，出现两个土元素怪物攻击你。

3. 第二棵寄生植物由风元素守护。

4. 第三棵寄生植物由火元素守护。

5. 和 Irenicus 战斗。

地图三十四：Hell

概述：最后的决战。和 Irenicus 进行最后一战前，你必须面对5项试炼，以判断你的善良或邪恶。无论选择哪一条路线，在每项试炼后，主角都会获得一些报酬，并且取得一颗 Tear of Bhaal（杀戮之王的眼泪）。路线不同，面对的遭遇也不同，因此决定权完全在你手中。收集5颗眼泪后，把它们放在(6)处的门，即可引出 Irenicus。每当你将一颗眼泪放进门里，就会获得这个试炼最后的报酬。

1. 骄傲的试炼：恶魔试图引诱你杀死拥有眼泪的那个怪物——一条龙。

善良路线：不断用问题来回答恶魔的话题，最后他会知道你并不骄傲。恶魔告诉你，那个怪物会把眼泪交给你。你只需走进去和龙交谈即可。置放这颗眼泪的最后报酬是+20%抗火系、冰系及电系伤害。

邪恶路线：回答时表现出骄傲的姿态，你就需要杀死那条龙才能拿到眼泪。置放这颗眼泪的最后报酬是20万点经验值。

2. 恐惧的试炼：恶魔告诉你，他有一件外袍可以让你免于面对恐惧的压力。接受这件袍服是邪恶路线，拒绝则是善良路线。如果你拒绝接受外袍，要给队伍施展 Resist Fear。然后去拿眼泪。恶魔后面有两条路，上面一条通往眼魔房间，底下一条通往眼泪所在的房间。

善良路线：拒绝接受外袍。置放这颗眼泪的最后报酬是对+1的武器免疫。

邪恶路线：接受外袍。最后的报酬是体质属性+2点。

3. 自私的试炼：恶魔会考验你，看你是否愿为队友牺牲自我。他抓走一个队员，并要你选择一扇门取得眼泪。

善良路线：走左边的门，你必须牺牲2点HP，1点敏捷和7万5千点左右的经验值，但可以救回队员。置放这颗眼泪的最后报酬是+10%的魔法抗力。

邪恶路线：走右边的门，你自己不会有任何损失，但队友将被杀害。置放这颗眼泪的最后报酬是+2的AC，可以跑得更快些。

4. 贪婪的试炼：恶魔给你一把 Black Razor 的剑，这是上好的武器。然后他要你用那把剑去杀死被关在后面的 Djinni，并取得眼泪。

善良路线：和 Djinni 交谈，发现只要把剑交给他，就可以释放他并取得眼泪，但你会失去那把剑。置放这颗眼泪时的最后报酬是所有豁免率检定系数+2

邪恶路线：杀死 Djinni，取得眼泪，并保留武器。置放这颗眼泪时的最后报酬是+15HP。

5. 愤怒的试炼：无论你怎么做，在这里都必须和 Sarevok 的愤怒战斗，才能取得眼泪。

善良路线：不要表现出愤怒的姿态，最后才被迫和他作战。置放这颗眼泪时的最后报酬是智慧+1和魅力+1。

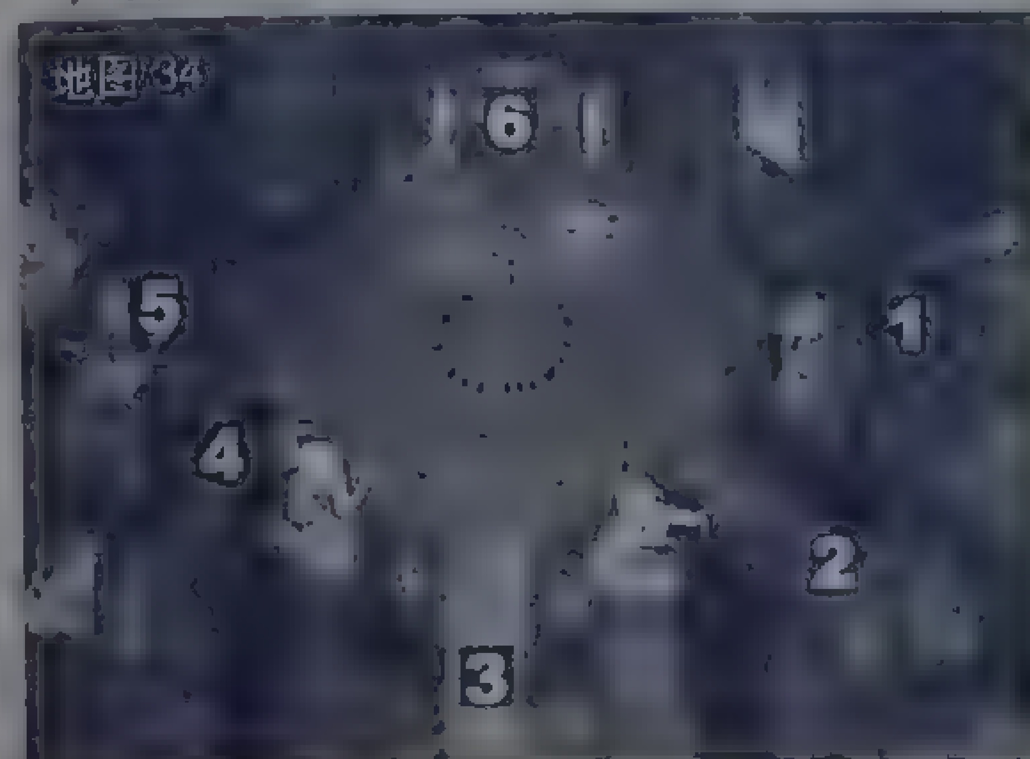
邪恶路线：对他怒目以视。置放这颗眼泪时的最后报酬是力量+2。

6. 在门上按5次鼠标，将所有眼泪放上去。在按第5次之前，要做好全部的战斗准备。建议使用 Protection from Evil 防护邪恶和 Haste 加速法术。尽可能加强肉搏战士的能力。因为是最后一战，你应该把所有的药剂都拿来用。

战斗一开始时，你的队伍在门前，位置不好。建议先将队伍移到情势好一点的位置。Irenicus 会召唤4个恶魔来帮助他，由于这些东西会追着你跑，所以要先除掉。其次再攻击 Irenicus 就稍微轻松些了。先用 Breach 或 Ruby Ray of Reversal 破坏 Irenicus 的保护法术，再用其它法术和物理攻击去干掉他。

Irenicus 被击败后，游戏也就此结束……准备再玩一遍吧。

由于《博德之门Ⅱ》实在过于庞大，笔者最初计划的详尽剧情攻略只好变成主线索引了，希望以后有机会做个攻略单行本出来。■



英雄无敌历代记 关卡详解(续)

文/DarkRain　编辑/东东

龙之抗争

Tarnum 在美丽的森林里与精灵们一起生活了二十年。在这些年里，他了解了精灵们的生活方式，与他们一起战斗、一起欢笑，而且还和绿龙、金龙成为了最好的朋友。可是在今年的春之庆典上，精灵们没有能够看到绿龙和金龙的身影——它们神秘地失踪了。于是，天神们召来Tarnum，不用说，寻找那些善良的巨大生物的重任就落在了他的肩上。

第一关:龙语者

任务简报:据说，唯一可能知道绿龙和金龙去向的人就是龙语者。不过在找到她之前，Tarnum 还有点担心是否能够指挥好手下的这些精灵战士。虽然在精灵中间生活了这么多年，但 Tarnum 毕竟还是一个人类，而想要让精灵们完全接受人类的领导并不是那么容易的事情。

胜利条件:找到龙语者，Tarnum 不能战败。本关英雄只能升到 6 级，Tarnum 将进入下一关。

选择条件:5 个狙击兵;黄金 2000。

过关指引:开始时让 Tarnum 捡一堆木材，然后直接向下走访问马厩。第二天应该可以招募出一个英雄了，集结一下部队后把左边的精灵打掉，捡起里面的钱箱和宝物，可满足早期发展的需要。如果实力足够，还可以把右边的矮人国库打下来。然后从右边的路口冲出去，占领金矿和树妖之门。

到了第二周，有了 20 到 30 名狙击兵和 100 个左右的半人马，可以击败地图右下角的战斗独角兽，过传送门去访问红色帐篷。接下来向左上进发，在一个任务哨塔后可以找到记忆吊饰，用这个宝物通过右边的一个任务哨塔。最后要在右上角面对几只绿龙，以我方现在的实力，应该是可以轻易获胜的。在后面的先知处可以得到 20 只战斗独角兽，收下它们后即可过关。

第二关:龙血

任务简报:从龙语者那里得到了一些消息：一天早上，所有的金龙和绿龙都飞向了东方的尼贡王国。在飞走的时候，它们的眼神是那样的空洞，似乎是受到了什么神秘力量的控制。如果龙语者的感觉没错的话，这一切都是邪龙女王——Mutare 在搞鬼。要解救善良的飞龙，必须先找到龙血瓶。

胜利条件:找到龙血瓶，Tarnum 不能战败。本关英雄只能升到 12 级，Tarnum 和最强的两个助手将进入下一关。

选择条件:攻击 +1;防御 +1。

过关指引:我方的领地与敌人的领地隔着一道防魔要塞，里面的守军非常强，想硬冲几乎是不可能的。因此要尽快造船出海，在下方的小岛上救出 5 级的英雄 Valita，然后再在敌人的领地上登陆。敌人的实力非常弱，很容易就可以消灭，接着就可以在它的城堡里修建魔法塔。由于本关一个硫磺矿也没有，所以能将魔法塔盖到第 4 层就不错了，可惜的是，好像造不出"回城术"。第二周第七天我方城堡里会增加一些待招的部队。第三周时将所有部队集中起来，应该有上百的狙击兵和半人马队长、加上数十名的矮人战士了，可以到左上方去消灭看守龙血瓶的大恶魔(前面的任务哨塔只有 Valita 可以打开)。如果有布阵术的话，这一仗会比较轻松；没有的话就会困难许多。

第三关:龙母

任务简报:世上的所有金龙和绿龙都是十只金龙之母的后代，至今这些金龙之母还和她们所有的孩子保留着微妙的心灵感应。在拥有了龙血瓶之后，只要能够找到金龙之母，就能从 Mutare 手里将金龙和绿龙解救出来。

胜利条件:找到金龙之母，Tarnum 不能战败。本关英雄只能升到 18 级，Tarnum 和最强的两个助手将进入下一关。

选择条件:防御 +1;攻击 +1。

过关指引:我方城堡位于地图的正中央，向外的道路有三条，建议首先向右走，因为在地图的右上角有一个大图书馆，可以让所有能力 +2。只要英雄掌握了全减速魔法，第一周凭借十几个狙击兵就可以对付大部分野外部队了。地图里分散着许多招募独角兽的地方，因此本关的主要战力就是狙击兵和独角兽。

第二周可以从主城下方的要塞杀出去，向左走，通过前面有大量伏兵的绿色传送门，到达地图下方。接下来向左走，从左下角的地门进入地下，右边有紫色帐篷，如果英雄已经达到 18 级，还可以在旁边的先知处学到"回城术"(其实城堡里也可以研究出来)。经过曲折的地道后，在地下世界的左下角可以找到一个遍布着飞龙悬崖的峡谷，招降这里的 5 队一共 10 头金龙后，就可以过关了。

如果单纯以过关为目的的话，20 天内解决战斗是可以做到的，但是还要注意锻炼英雄，所以过关的时间会延长一些。有时敌人的英雄会通过单向传送门到达地面的左上或是右上角，要小心偷袭。另外，英雄的知识和法力都达到 10 之后，可以在地图右边偏下的先知处拿到 5 点防御力，而其它的先知任务就不是很重要，只是给钱或是给兵，不完成也没关系。本关魔法塔可以建到第 5 层，但不会有时空门、飞行术和四种元素召唤术，后面各关也无法造出。

第四关:锈龙

任务简报:看来 Mutare 并不是一个那么容易对付的对手，她知道 Tarnum 的目的，也知道他的身份。在 Tarnum 解救了善良飞龙之后，她又招来了神秘而强大的锈龙为她效力。这种可怕的龙以前只存在于传说中，没有人知道它们的真面目——因为见过的人都已经死了。人们甚至以为它们已经灭绝；想不到 Mutare 居然有办法把它们召唤出来。

胜利条件:击败所有敌人，Tarnum 不能战败。本关英雄只能升到 24 级，Tarnum 和最强的两个助手将进入下一关。

选择条件:法力 +1;知识 +1。

过关指引:我方一开始就拥有 3 个野外的飞龙悬崖，但是分别被红龙、黑龙和锈龙看守着。开始要先打红龙和黑龙，拿到两头绿龙后再去收拾锈龙。到第二周，有 6 头绿龙后，就可以通过上方的哨塔冲到敌人的领地上去。敌人的主力是 Deemmer(流星雨英雄)，必须要用复活术与他对抗。

第五关:怀疑

任务简报:这一次，Mutare 将矛头转向了埃拉西亚，攻占了骑士王国的许多领土。精灵国王认为这正是与人类结盟的最好时机，因此他派遣 Tarnum 去解救埃拉西亚的危机。Tarnum 现在所要面对的对手是水晶龙，一种没有翅膀，但却有着致命力量的强大生物。

胜利条件:击败所有敌人，Tarnum 不能战败。本关英雄只能升到 28 级，Tarnum 和最强的两个助手将进入下一关。

选择条件:知识 +1;法力 +1。

过关指引:让主力沿着道路一直向右走，在地图的右上角可以看到一个狮鹫密室，拿到这里的天使后，再招募下面的绿龙(路上会遇到几头水晶龙的伏击)。如果此时魔力值还足够的话，可以把右边的城堡顺带攻下来，否则的话就直接用回城术返回主城，补充魔力后攻击下方看守蓝色传送门的水晶龙。蓝色传送门有两个出口，要走那个由黑龙看守的出口，然后从左下方的要塞冲出去，沿着道路向右走，救出英雄 Sorsha。她身上带着非常多的部队，带这些部队就能打通旁边的防魔要塞，冲到敌人的领地上去。敌人的实力不难消灭。如果觉得有必要的话，可以把英雄练一下以后再过关。另外，在右上城堡下方的先知处，可以用 40 个水晶换到 2 头水晶龙。

第六关:薄翼之龙

任务简报:对埃拉西亚的救援行动虽然顺利完成，但是战斗却异常艰苦，这一战使得 Tarnum 认识到 Mutare 实力的强大。根据精灵国王的指引，要平衡敌我双方的实力，必须要找到神秘的仙女龙，并说服它们加入精灵的阵营。

胜利条件:积攒 12 头仙女龙，Tarnum 不能战败。本关英雄只能升到 32 级，Tarnum 和最强的两个助手将进入下一关。

选择条件:5 个狙击兵;黄金 2000。

过关指引:一开始先攻下左边小岛上的飞龙悬崖和狮鹫密室，拿到绿龙和天使之后，通过传送门到地下去。击败看守传送门的黑龙，向左上方走，冲过锈龙的封锁便可看到敌人的城堡了。敌人的城堡共有两座，附近分别有一个帐篷，访问之后可以通过下面的两道边界门到地面下边和右边的小岛上去。在这两个小岛上分别有 3 个招募仙女龙的地方，要攻下来并非难事，倒是积攒招募所需的资金和资源要多费点时间。

第七关:深蓝色的龙

任务简报:就在 Tarnum 寻找仙女龙的时候，精灵王国的一部分领土已经被 Mutare 攻陷了，现在首先要收复失地。尽管面对的敌人是碧龙——它们是人们所知最强大的龙、也是最令善良飞龙惧怕的对手——Tarnum 依然相信自己能够获胜。反击的时刻终于到来了。

胜利条件:击败所有敌人，Tarnum 不能战败。本关英雄只能升到 34 级，Tarnum 和最强的两个助手将进入下一关。

选择条件:黄金 4000;10 单位的宝石、水银、水晶和硫磺。

过关指引:一开始我方拥有两座城堡，在两座城堡之间和右边城堡的下方分别有一个狮鹫密室，要尽快将其攻下，拿到里面的天使。如果天使的数量达到 4 个以上，就可以直接去攻打左边或是上面的要塞，里面的守军是 10 只锈龙。如果数量不足，就等升级出大天使之后再出击(右下方有一个 Hill Fort)，资金不足就不要浪费钱去招募仙女龙，没什么太大的用处。冲出要塞后可以找到敌人的城堡(一边一个)，但是要攻击敌人剩余的城堡，还需要通过有 5 头碧龙的防魔要塞，这是相当强的防卫力量。笔者打到这里的时候，Tarnum 的攻防值总和已经超过了 75，第二周的时候用6 大天使、2 水晶龙加上一些辅助部队就把要塞打下来了，而且大天使和水晶龙毫无损失。接下来要先访问红(左边)、蓝(右

上)、绿(中间偏上)三色帐篷，打开相应颜色哨塔之后，访问紫色帐篷，才能通过紫色的边界门消灭敌人的最后一个城堡

第八关:龙之抗争

任务简报： Mutare太贪婪了，她想同时吞并精灵王国阿维利和骑士王国埃拉西亚，把部队分散到了这两个地方，这是她所犯的最大的错误。分散的部队被Tarnum各个击破，最后她只能带领着残存的部队，退回到与大陆隔海相望的尼贡王国。可是，大海并不能阻挡Tarnum的进军

胜利条件:击败所有敌人,Tarnum不能战败

选择条件:20狙击兵;3层魔法塔

过关指引：开始首先要做的事情与上一关一样，就是尽快攻下城堡附近的两个狮鹫秘室，拿到里面的天使。这时候我方的三个主力英雄实力都应该很强了,可以分三路出击。主力一路占领右下城堡左边的船厂，造船出海,通过漩涡后在下方的大陆上登陆。敌人的实力也不弱，不过在我方的强力英雄面前只是小菜一碟。最后要通过下面的地道到左下的小岛上去找出Mutare。

尾声：遭受了惨重的失败之后，Mutare逃回了山洞之中，一边养伤一边策划着对Tarnum的报复行动。对Tarnum来说，在森林里与精灵们共同生活的那段时光是他最开心的记忆。不过，这样的日子并没有能够持续多久，很快他就被天神们召唤回了天堂。

元素之主

上帝用风火水土四种元素创造出了这个世界，并且与四种元素君主约定，保持一万年的和平关系。现在，一万年过去了，自私的元素君主从各自的元素空间来到了这个世界，想要收回对元素的控制权。如果让他们得逞，由四种元素共同组成的这个世界就将四分五裂，那也将是毁灭时刻的到来。于是天神们让Tarnum重返世间，以一个魔法师的身份来拯救世界。

第一关:魔法的困扰



任务简报：天神将Tarnum传送到了一个遥远的魔法塔中。在这里，为了获取更多关于元素君主的情报，英雄穿起了法师袍，带领着一群法师向不远处的元素城堡发动攻击。Tarnum至今还记得当初他与布拉卡达那群法师之间的艰苦战斗，法师是他最讨厌的一类人，而今他自己却要成为一个法师，真是造化弄人啊！

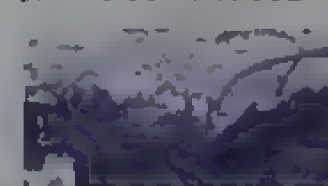
胜利条件：击败所有敌人，Tarnum不能战败。本关英雄只能升到8级，Tarnum和最强的两个助手将会进入下一关。

选择条件:10个黑石像鬼;法力+1。

过关指引：本关只有两个城堡（敌我各一),均不能建造魔法塔，所以在培养英雄时没有太多因素需要考虑，只要别错过几个加能力的地方就行了。需要注意的是，本关只能学习到智慧术、空气魔法、领导术和神秘术四种技能（英雄自带技能除外),神秘术纯属垃圾技能，而领导术对于魔法英雄来说并不是那么重要，因此英雄的等级不用练得太高，以免学会无用的技能。

敌人的城堡位于地图的左上角，实力并不强，快的话一周之内应该是可以过关的。不过为了后面几关，最好还是把你的三个英雄培养一下。

第二关:云端漫步



任务简报：虽然有着一幅法师的外表，但Tarnum的心仍然是属于野蛮人的，好战的血液依然在他身体里流动。所以他不想坐等元素入侵者的到来，而是直接率领部队进入了风元素空间。当然，这要得益于在刚刚攻下来的元素城堡中缴获的一本书，按照书里记载的方法,Tarnum和他的军队得以进入风元素空间——一个位于云端的世界。

胜利条件：击败所有敌人，Tarnum不能战败。本关英雄只能升到12级,Tarnum和最强的两个助手将会进入下一关。

选择条件：了望塔；黄金1000。

过关指引：在我方的城堡上方不远处有一本空气魔法书，由60个风暴元素、15个灯神看守着。主城最迟到第一天就能将Gremlin升级，然后将所有部队传递给主力英雄，就可以把空气魔法书抢下来了。拿下来让几个主力英雄轮流使用空气书，利用传送术访问各个加能力的地方。如果觉得人多太烦的话，也可只锻炼Tarnum，其他英雄加法力和知识就够了。地面上的各处都访问过以后，通过地图右上角的传送门深入地下，这里还有不少加能力的地方可以访问。最后再将左上角的敌人消灭，虽然敌军里有很多的空气和风暴元素，但是在我方"连环闪电+空气魔球+防闪电项链"的超强组合面前，只能化为飞灰。

本关城堡中能造出5级魔法塔，不过出现的魔法全部是空气系的，独缺时空门和飞行术，英雄所能学习的技能比上一关多出一个水魔法技能，因此英雄的等级仍然不是最重要的，重要的是基本能力。空气魔法书可以被带入下一关，但是三关后就会消失，而地面右下部分所捡到的空气魔球是会伴随我方直到最后一关的。

第三关:切莫饮水



任务简报：风元素君主无法抵挡Tarnum的进攻，在逃离的时候，他毁坏了回到现实世界的传送门。Tarnum对自己因疏忽而犯下的错误感到懊悔不已。现在退路已断，只有将四种元素君主完全击败，成为元素之主，才能回到现实世界。现在的第一个目标是水元素空间。

胜利条件：击败所有敌人，Tarnum不能战败。本关英雄只能升到20级，Tarnum和最强的三个助手将会进入下一关。

选择条件:30木材;30铁矿。

过关指引：开始时将部队集结一下，交给一个英雄，让他用时空门将地图下方两个小岛（一左一右）上的海之心项链和船长帽拿到，注意均有大臣守卫。组合出海军上将之帽后，就可以兵分两路推进，一支用时空门走陆路，一支用海军上将之帽走海路。敌人的城堡就在地图最上方偏左的小岛上，实力很弱，等你的英雄能力练得差不多的时候就可以去消灭它了。

本关魔法塔中出现的魔法全部是水系的，而英雄所能学习的技能增加了两种：土魔法和航海术。在我方城堡上方的小岛上能捡到水系魔球，可以一直带到最后一关；而地图右边中间小岛上的水魔法书则会伴随你到后面两关。

第四关:坚硬之地



任务简报：从外观上看，在所有的元素空间中，土元素空间是最接近现实世界的了。不过Tarnum已经注意到了：这里的重力似乎特别大，每个人的行动都变得迟缓起来。这种地方是不能多呆了，他决心以最快的速度来结束战斗。

胜利条件：击败所有敌人，Tarnum不能战败。本关英雄只能升到25级,Tarnum和最强的三个助手将会进入下一关。

选择条件：教皇之冠(知识+4);5单位的硫磺、水银、水晶和宝石。

过关指引：本关在野外所遭遇到的部队绝大部分是土元素，因为其速度太慢，所以几个主力英雄只要用初始兵力就可以应付很多战斗。开始先让一个英雄用时空门到地图中央去，那里不仅有一双靴子，而且进入地下后还可以得到土魔法书和土系魔球，有回城术配合时空门，消灭敌人是轻而易举的事情。尽快在主城中造出5级魔法塔，回城、复活、土元素召唤都是非常有用的魔法(本关只能学到土系魔法)，学完之后就可以去收拾敌人了。另外，本关英雄可以学到火魔法技能。

第五关:火炎中的秘密



任务简报：火元素空间是所有元素空间中最美丽的，在这里的每一寸土地上都布满了火炎。虽然这些火炎并不燃烧，但是仍然烤得人难受。在征服了其他三个元素空间之后，只要能取得对火元素空间的完全控制权，Tarnum就有希望回到现实世界。

胜利条件：占领所有的火元素祭坛，Tarnum不能战败。本关英雄只能升到30级，Tarnum和最强的三个助手将会进入下一关。

选择条件:8个妖术师;12个魔法师。

过关指引：本关魔法塔中出现的魔法几乎全部是火系的。从这时候开始，英雄在学习技能时的限制全部放开了，理解术和后勤学一般来讲是优先要学习的。

敌人的实力在我方的强力英雄面前可以说是不堪一击，占领全部火元素祭坛还要比消灭敌人来得麻烦一些。消灭敌人后通过右下角的传送门可以到达地下，在潘朵拉魔盒里找到的火系魔球可以一直被带到最后一关，而火元素书将在下一关里与前面几关捡到的其它三本书一起消失。

第六关:束缚魔法



任务简报:在火元素空间，Tarnum知道了一个秘密，只要能找到束缚魔法的方法，就能打倒元素君主。于是他带领着部队来到了魔法空间——一个布满了鲜花和绿草的世界——寻找传说中的神秘的魔法元素。

胜利条件：找到魔法元素，Tarnum不能战败。本关英雄只能升到33级,Tarnum和最强的三个助手将会进入下一关。

选择条件:2级魔法塔;6个妖术师。

过关指引：本关地形比较复杂，由于没有了空气魔法书，所以要完成任务必须要绕不少圈子。我方从前面带来的英雄共有4人，把较弱的英雄留在家里占领矿场，3名主力出去消灭四家敌人。在四家敌人的城堡旁边各有一个帐篷，全部访问完之后就可以到地图的最左边去，通过四道边界之门后，再通过传送门到达地图的右上角。在这里会看到一队魔法元素，将他们招降之后就可以过关了。

第七关:火鸟



任务简报:要完全击败元素君主，不能缺少凤凰的帮助。这种美丽的大鸟是火焰的化身，现在它们被火元素君主囚禁在了火元素空间。于是，Tarnum再次返回这个火的世界。

胜利条件：击败所有敌人，Tarnum不能战败。本关英雄只能升到35级,Tarnum和最强的三个助手将会进入下一关。

选择条件:12个妖术师；黄金4000。

过关指引:本关地图很小，难度也很低。随便让你的一个主力英雄通过地图右上角的传送门到地下去，再经过两道传送门后就能看到敌人的城堡了，在路途中会遭到一群凤凰的伏击，但是只要用"元素召唤+复活术"就可以很轻易地解决。

第八关:元素之主



任务简报:经历无数磨难之后，Tarnum终于返回了现实世界。不妙的是，在Tarnum离开的日子里，四个元素君主已经入侵了这个世界，并且已经分裂了其中的一部分。幸好英雄及时返回，还有时间来拯救世界。现在的Tarnum已经不讨厌魔法了，他所要做的就是发挥魔法得最大能量，成为所有元素之主，重建世界的秩序。

胜利条件：击败所有敌人，Tarnum不能战败。

选择条件:城市大厅;堡垒。

过关指引：四家敌人分别分布在地图的四个角落里,英雄很强,但兵力很弱。而且我方部队可以在路上捡到许多的部队，因此消灭敌人是非常简单的一件事，让你的几个主力分头出击，差不多一星期多时间就可以结束战争了。

尾声: Tarnum将元素君主赶回了属于他们自己的空间，并且将通往那里的传送门封印了起来。他知道，如果某天再有人成为元素之主，这个世界就不会安全，所以他把这个世界里的所有元素城堡都摧毁了，并且洗掉了关于这次战争的记录。完成这些工作之后，Tarnum脱下了身上的法师袍，扔掉了手里的法杖，重新成为了一个野蛮人。

元素城堡的秘密就这样被封存了起来。直到几百年之后，为了对抗入侵的外星生物，元素生物才再次重现世间。■

图解冒险攻略——

亚特兰蒂斯 II

文/TWO-IN-ONE　编辑/游骑兵

《亚特兰蒂斯II》是一款优秀的冒险解谜游戏，故事内容引人入胜，游戏画面美仑美奂，给人一种爱不释手的感觉。限于篇幅的原因，这个攻略没有详述游戏的故事情节，只是介绍了游戏的流程以及每个谜题的解决方法，希望对喜爱这个游戏的玩家有所帮助。

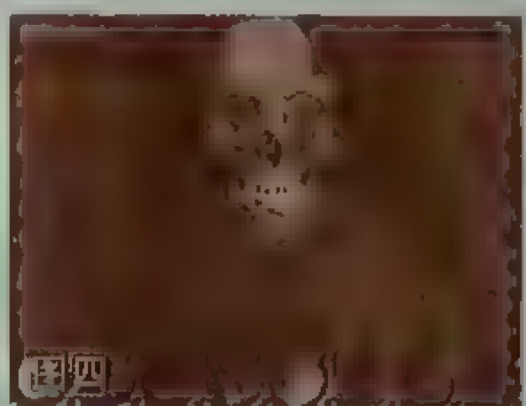
序　幕

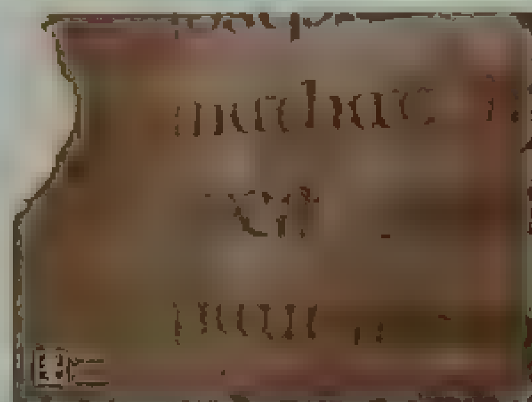
举目四望，周围白雪皑皑。来到停靠在一边的古帆船，进入之后，转过舱口，从木桶里捡起一块三角形符石。

向左转，进入下一个房间，然后向右转，与坐在地上的老巫师交谈，得到一个水晶球。接着向左转，从桌子底下捡起第二块符石。

向右转，来到曼荼罗跟前，先从曼荼罗右侧的吊床下面找到第三块符石，然后将第二块符石放到曼荼罗的底部(图一)，这样将被传送到爱尔兰。


图一


图四


图二


图五


图三


图六

第一章 爱尔兰世界

被传送到爱尔兰大陆之后，向老神父询问可怜的修道士Finbar的情况。然后穿过左侧的门口，来到放有一个大十字架的外间屋。接着向右转，离开小礼拜堂。沿着小路一直向前走，在院子门口向左转。找到修道士Finbar之后，尽量与他多说一些话。

现在看来Finbar的情况并不太好。离开Finbar，返回小礼拜堂。在小礼拜堂的门廊向左转，看一眼墙上哭泣的雕像，然后找到老神父，再次与他交谈。首先与他谈及修道士Finbar，然后询问小礼拜堂门廊墙壁上哭泣的雕像。完成对话之后，发现老神父右侧有一本书。从书上方的罐子里拿出一支画笔，在右侧书页上使用画笔，便会进人神奇的书中世界。

首先与穿着蓝色衣服的Dian交谈，然后走向坐在王座上的国王。与国王交谈之后，得知国王丢失了宝剑和银手掌，无法与独眼巨人战斗。回到Dian那里，向右转，然后一直向前走，点击墙壁上的EXIT，便可离开书中世界(图二)。

在放有大十字架的屋子门口右侧有一个书架。在架子上拿到骷髅头骨之后，再次来到Finbar那里，然后从岔道口向左转，穿过两根木桩，走进菜地，找到一支叉子。

离开菜地，向右转，然后一直向前走，来到蜂房，从右侧第二个蜂房里拿到第二个骷髅头骨。接下来向左转，在一个洞口中发现狐狸。用手或叉子将狐狸从洞口处赶走，然后继续一直向前走，找到羊群。在两块巨石之间可以发现第三个骷髅头骨。

回到小礼拜堂，这次先不要进去，而是来到它左侧的三间茅屋前。捡起黑色的杯子之后，走到井边，找到第四个骷髅头骨。这个头骨就放在小鸡的后面(图三)，如果先前没有把狐狸赶走，就无法找到头骨。

进人花园之后，在左侧发现一个梯子靠在墙边。顺着梯子爬上去。从屋顶的洞口向下看，会看到一个骷髅头骨放在大十字架的顶端。用草叉子将它从十字架上拨下去，然后进入小礼拜堂，找到有十字架的房间，从地板上捡起第五个骷髅头骨。

再次来到修道士Finbar所在的地方，这次从岔道口向右转。找到正方形的石屋之后，进去发现破碎的骷髅头，用手中的骷髅头骨将其修复(图四)。

返回小礼拜堂的入口处，这次还是不要进人。面对大门向右转，绕着小教堂走。然后向左转，看到一个角骨样子的东西画在小教堂的墙上，旁边还有一个圆形图案。

进人小礼拜堂，用哭泣雕像的眼泪装满黑色的杯子。然后走到坐在外面的老神父那里，向他询问墙壁上的图画，他将交出一把钥匙。

在老神父右侧的茅屋内，用钥匙打开地上的盒子，得到小刀和羊皮纸。再次与老神父交谈，询问羊皮纸的情况，然后向他出示羊皮纸。

来到正方形的石屋，从黑色杯子里倒给骷髅头骨一些水，它将变成一颗名叫Ailill的人头。当Ailill索要小刀的时候，交给他，Ailill会在小刀上施魔法，然后向他询问白马的情况。

返回小礼拜堂，来到有图画的墙壁跟前。当靠近观看的时候，发现有上中下三组划痕。用小刀点击划痕的左侧和右侧，可以改变划痕的朝向，点击划痕的中间位置，可以使划痕消失。具体步骤如下：

点击上面一组划痕的左侧两次，然后点击这一组划痕中最底下三道划痕的中心，使其消失。

点击中间一组划痕的右侧一次，以便使全部五道划痕指向左上。

点击下面一组划痕的中间，使它们消失。(图五)

完成之后，用小刀点击圆形图案。现在墙壁降低，可以捡起里面的棍子。

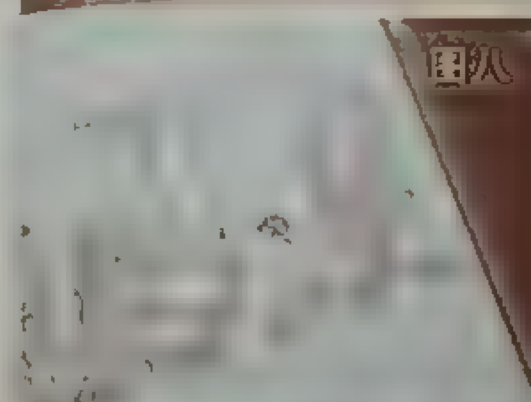
来到Ailill的石屋，从这里向右走，然后向左转，走到有马形图案的柱子跟前。用棍子击打柱子，便可以将马放走。

捉马的方法很简单，向右转，接着向前走一步，然后向左转，经过Ailil的石屋，再向前走一步。这样就可以挡住白马奔跑的路线，很容易将它捉住(图六)。

接下来向左转，走到水中伸出几根木桩的海滩跟前。骑乘复活的白马涉水而过，来到一个荒芜的小岛上。

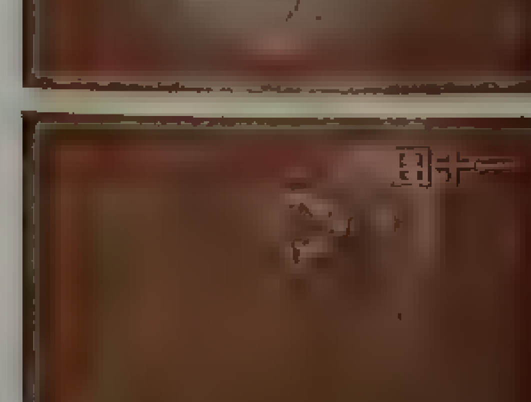
走到有翼人坐着的树前，与他交谈，发现他只会喳喳叫。尽量向他多提问题，以熟悉他的语言(翼人每次所发出的叫声是随机的，没有规律。不过，在这里有一个诀窍。就是当向翼人提出问题之后，迅速将鼠标箭头移到屏幕边上，这样就不会指到所要选择的鸟鸣图标上。然后分别点击不同的鸟鸣图标，以区分声音。否则，听到的将会是一连串的鸟鸣，根本无法分辨。如果选择的鸟鸣声音正确，翼人会发出三种声音组成的鸣叫；如果选择的鸟鸣声音不正确，翼人则发出两种声音组成的鸣叫)。与翼人交谈成功之后，他会从树上跳出来。向翼人询问玻璃塔的情况，他说玻璃塔应该在水下的某个地方，并且交出一个探测水源的棍子。拿着棍子来到两扇断壁之间的地带，将棍子插入地面(图七)。



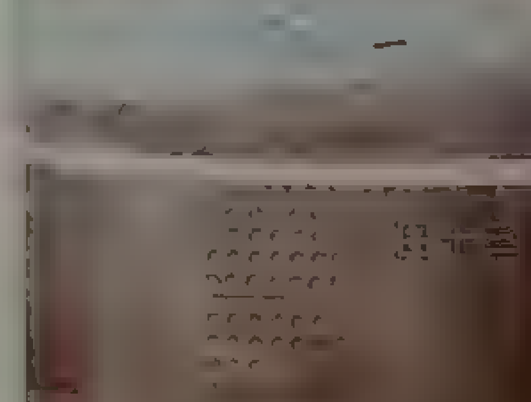

图八

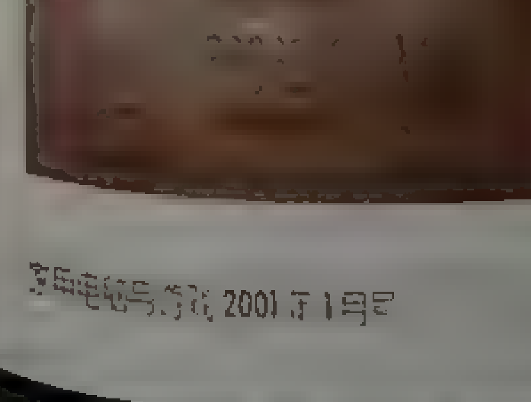

图九


图十


图十一







地面开始震动，然后一口井出现了。跳入井中之后，一直向下游，发现一条巨大的电鳗挡住了去路。没办法，从井中出来，找到翼人再次交谈，然后骑着白马按原路返回。

再次来到小礼拜堂，找到那本巨大的书。拿出画笔在穿红色衣服的人身上画几笔，就会出现一把宝剑的图样。然后在右侧的柱子上画几笔，就可进人书中世界(图八)。

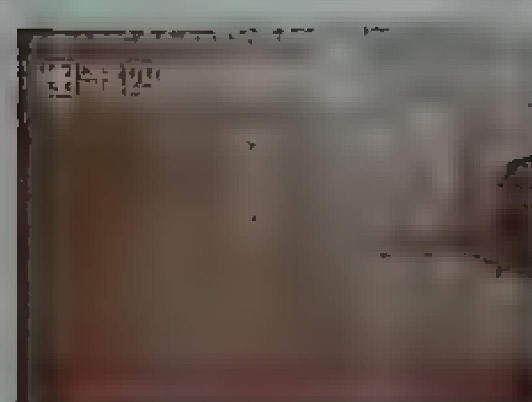
走到穿着蓝色衣服的Dian身前，向他询问他的女儿Airmid的情况，得知她现在变成了Dian身边的一个雕像。然后走到坐在王座上的国王跟前，与他交谈，并且捡起地上的宝剑。

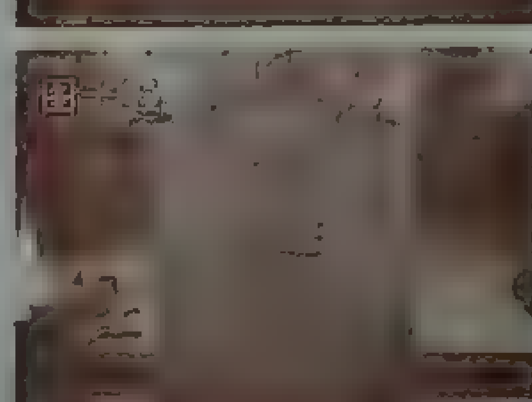
从书中世界出来之后，再次来到Aillil的石屋。与他交谈，向他询问Air-mid。然后回到小礼拜堂，找到老神父，他还坐在花园里。与他交谈，与他谈及太阳，他会交出一个神秘的十字架。进入小礼拜堂，来到放有大十字架的房间中。站在巨大的挂毯跟前，将十字架放到天空中教堂塔楼的右侧。接着向右转身，将会看到刚刚苏醒的Aine。与她交谈，她说将会解除Airmid身上的魔法。

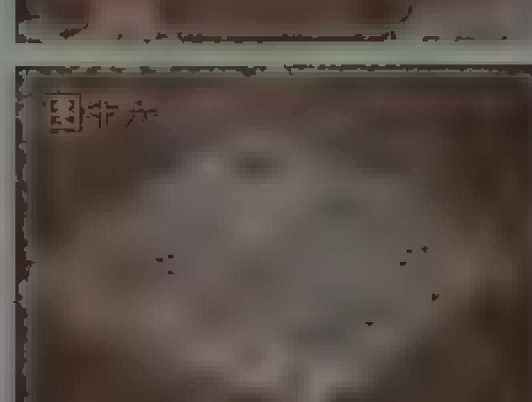
再次来到书中世界，发现Airmid已经不再是一个雕像。与她交谈之后，一个鲑鱼会出现在她的手
从书中世界出来。在左侧深褐色的雕像上画几笔，
里。接着进入书中世界，与Airmid交谈，她将交出一个鲑鱼护身符，用它可
以打败电鳗。

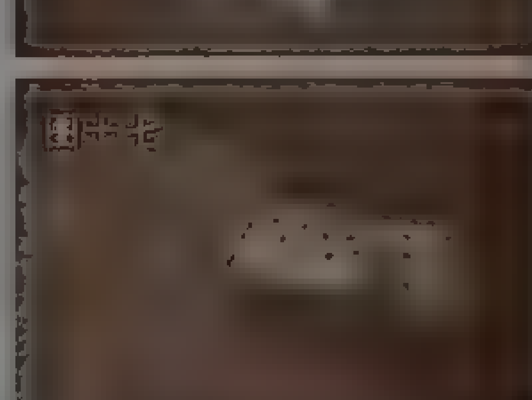
从书中世界出来，骑乘白马回到翼人岛，再次进人井里。一直向下游，使用护身符打败电鳗(图九)。当电鳗离开之后，一直向下游来到井底，捡起玻璃塔。

回到小教堂，最后一次进人书中世界。走到Dian跟前，将玻璃塔交给他。Dian在玻璃塔上施了魔法之后，将它放到地上。现在拉出宝剑，将玻璃塔砍碎。捡起银手掌之后，走到王座上的国王身前，交出银手掌和宝剑。这时，国王便会挥舞着宝剑将旁边的独眼巨人的头颅砍下来，而独眼巨人的铠

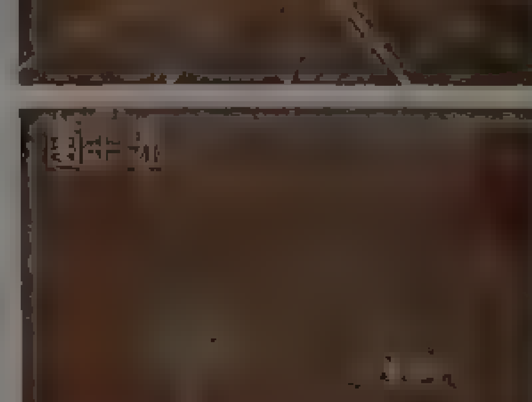




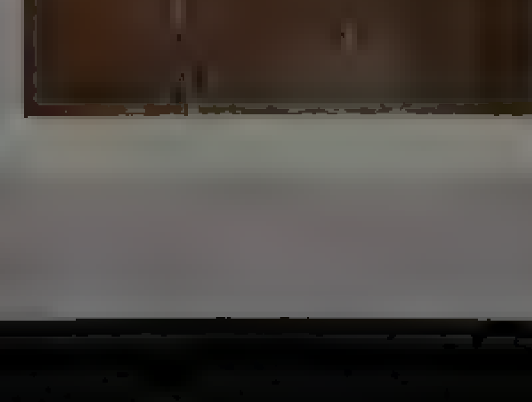












里则会从书中世界坠落到现实世界。

离开书中世界之后，拿上老神父从炼狱中人躯甲中找到的三角形符石，返回古帆船，准备前往玛亚世界。

第二章 玛亚世界

与老巫师交谈之后，将第[illegible]个三角形符石放到曼荼罗的左侧下方，就会被传送到玛亚大陆(图十)。

来到玛亚世界之后，一直向前走，顺着金字塔的楼梯走上去。接着向右转，朝着矗立着的方尖石塔走过去，从它的底部拿到黑曜石。然后从长方形的开口处顺着进入金字塔

检查金字塔中的每个房间，了解到一些信息。遇到守卫之后，与他交谈，会得到额外的一些提示。

从这个金字塔出来，来到对面的金字塔跟前。顺着楼梯爬上去，与那里的两个人交谈(图十一)，了解各种情况。然后向左走，穿过右侧的门口。与女祭司交谈，从她这里得到干净的绷带

进入右侧的房间，这里好象是国王的住处。与国王交谈，交给他干净的绷带，接着询问他的女儿的情况，然后带着沾血的绷带离开房间。

回到女祭司的房间，将带血的绷带交给她。向女祭司谈及绷带的事情，当她问及是否已经准备好出发，选择竖起手指。这样则被传送到死亡国度。

与蝙蝠交谈，它说必须解决一些问题之后，才能进入死亡国度。现在只好先点击蝙蝠所在的石台，返回玛亚大陆。

离开女祭司的房间，顺着金字塔的楼梯下来，走到另一个金字塔跟前。顺着楼梯爬上去，检查长方形巨石，观看不同星星的位置(图十二)。

从长方形的开口下去，向左转，接着向右转，然后再向前走，来到美洲虎石碑跟前，解答它的谜题。解决方法是：

从右侧盘子里拿出一根棍子，放在最低一排的洞里。

将四个黑球放到棍子上面的一排洞里(图十三)。

接下来向右转，再向前走，然后向左转，找到守卫。与他交谈之后，下到第二层，来到蛇的石碑跟前，解答它的谜题。解决方法是：

拿出四个球，将它们放入从下往上数第二个方块的最低一排洞里。

将一个球放入最底下一个方块的最低一排的洞里(图十四)。

从这里走出去，[illegible]，[illegible]。与他交谈之后，下到第[illegible]，[illegible]。[illegible]右转，推动墙边的开关。进入房间之后，站在鳄鱼的石碑跟前，[illegible]。解决方法是：

拿[illegible]个球放到最底下一个方块中最低[illegible]排洞的中间

拿[illegible]根棍子，穿过从下往上数第[illegible]个方块中最低[illegible]排洞

拿[illegible]个球，将它们放到从下往上数第二个方块中第[illegible]排洞里

拿三根棍子，将它们放到从上往下数第二个方块中最低的三排洞里

拿一个球放到从上往下数第二个方块中最上一排洞的中间(图十五)

当鳄鱼的嘴张开之后，从里面拿到黑曜石。然后走到左侧的墙壁跟前，将两个黑曜石放到墙壁上正方形的洞里。一扇秘门便会打开(还要从墙壁上拿出两个黑曜石，如果不这样做，以后还要返回来拿取)。穿过秘门，便会来到金字塔的外面。

回到另一个金字塔，再次与女祭司交谈结束谈话之后，点击她右侧的蝙蝠，将被传送到死亡国度。与蝙蝠交谈，得到彩虹桥的谜题。然后向左转，走到丛林里的空地中，观看地面上的缩小丛林模型

彩虹桥谜题的要求是让小人从缩小丛林模型中走出去。当他行走的时候，彩虹桥从林将一点一点地成型。就是说，要将9块丛林拼图放到正确的位置上

解决方法是将丛林分成9块(3行和3列)，从上到下将水平的行定为1、2、3，从左到右将竖直的列定为A、B、C(小人所在的一块定为A3)。

将A1移动到A2

将B2移动到A1，用鼠标右键将其旋转270度

将C1移动到B1.

将B3移动到C1，用鼠标右键将其旋转90度。

移动C2到C3，用鼠标右键将其旋转270度。

用鼠标右键将C2旋转180度

使用鼠标右键将B3旋转180度。

使用鼠标右键将B2旋转90度。

点击丛林底端的小人，当他奔跑和跳跃着穿过丛林的时候，彩虹桥就被拼好了(图十六)。

当小人穿过丛林完成了旅程之后，就要开始穿过丛林[illegible]，在[illegible]上[illegible]找到了[illegible]星，然后来到丛林中的另一块空地。在空地的右侧可以发现[illegible]。[illegible]中间可找到一个巨大的长方形石头。[illegible]放到雕像底部的正方形洞里，然后走到长方形石头，将七个星星以正确[illegible]（[illegible]在金字塔顶上看到的差不多），[illegible]北斗七星形状(图十七)

当将星星以正确的[illegible]好之后，在[illegible]左侧出现一个[illegible]的雕像。走向雕像，将另一个黑曜石放到雕像底部的正方形洞里，美洲虎神和蛇神会先后现身。与蛇神交谈，他说需要两个头骨，并且交出[illegible]根羽毛

告别蛇神，乘上独木舟向左航行，一直向前划六下，来到一段漆黑的河岸。上去之后，沿着小路一直向前走，来到两棵大树跟前，它们之间有一个巨大的蜘蛛网。

爬上右侧的大树，来到蜘蛛网边上，向左绕过去，走到蜘蛛网破开部分的左侧。朝着蜘蛛网的方向走一步，然后转身，返回到蜘蛛网的边上。接着向右走，经过蜘蛛网的破开部分之后，迅速来到蜘蛛网的中间，捡起毛虫，然后返回蜘蛛网边上，爬出蜘蛛网。这一连串的动作一定要快，否则会被蜘蛛捉住(图十八)。

第二次爬进蜘蛛网，从边上绕过去，再次来到破开部分的左侧。朝着蜘蛛的方向走一步，转身来到蜘蛛网的边上。走过破开的部分，这时会发现有两个蜘蛛。朝着蜘蛛网中心走一步，然后向右转90度，再向前走一步，接着向右转90度，快速来到蜘蛛网边上。从蜘蛛网的边上再次经过破开部分的时候，向身后看，会发现一个蜘蛛正在追赶过来，而另一个蜘蛛正从蜘蛛网的中心向边上爬过来。向前走一步，再向身后看，会发现两只蜘蛛都在自己身后(图十九)。现在赶快来到蜘蛛网中心，捡起蚱蜢，然后快速地从蜘蛛网边上爬出去

得到毛虫和蚱蜢之后，返回独木舟，继续在河面上航行。找到有两个矮树丛的地方，从那里上岸。一直向前走，遇到大青蛙之后，将毛虫和蚱蜢交给它。然后乘独木舟，再次回到蜘蛛网那里。

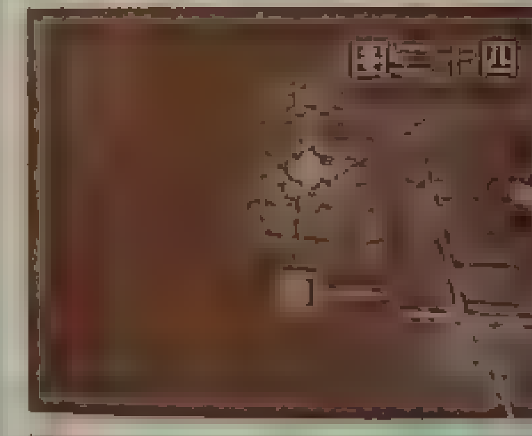
这次要对付的是蜘蛛妈妈。绕着蜘蛛网边上走，来到破开部分的左侧。在这里，将羽毛放到破开部分右侧的交叉点上，这时它会变成一个橙色圆点(图二十)。朝着橙色圆点走过去，接着迅速返回原处，然后赶快走向蜘蛛网的中心，捡起剑，转身用剑攻击蜘蛛妈妈，再捡起两个头骨，迅速离开蜘蛛网。

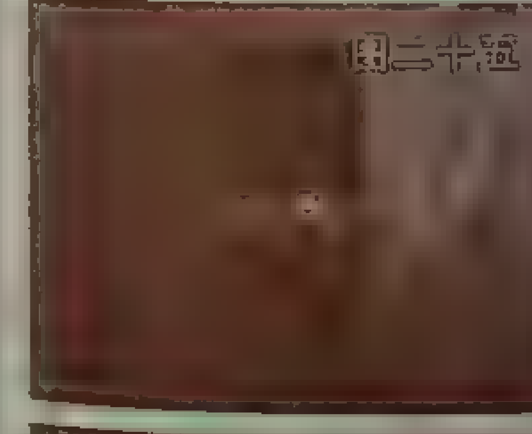
乘着独木舟回到蛇雕像那里之后，交出两

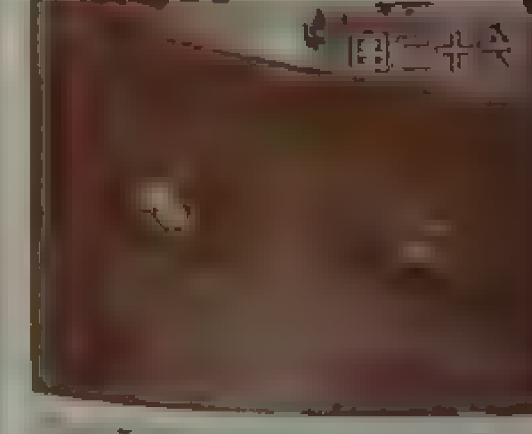














个头骨，得到Chulel。然后，从蝙蝠所在的地方返回玛亚大陆，将Chulel交给国王，医治好国王的病症。最后，从女祭司手中得到一块三角形符石，完成了在玛亚大陆上的冒险。

第三章 中国世界

将最后一个符石放到曼荼罗的左上方，就会被传送到中国(图二十一)。从面前的台阶走下去，拿到铜锣旁边的鼓槌。走到大门跟前的时候，发现没有人能够进来或出去。因为一个巨大的阴影挡住了大门。

向右走，与站在房子左侧的老人交谈。然后顺着台阶上去，在门前向右转，绕过拐角，向前走一步，再向左转，与遇到的人交谈(图二十二)，了解情况。

返回门前，走进房子。先进入走廊左侧的第一个房间，与坐在桌子后面的人交谈。然后回到走廊，向左走，进入左侧最后一个房间，与坐在地上的人交谈，直到他开始重复所说的话。

回到坐在桌子后面的人那里，向他询问另一个房间里那个怪人的情况。然后出来，再次与老人交谈。向他询问了一些问题之后，他说将在乌龟的房间等候。

返回进入房子，来到走廊右侧最后一个房间。与等在那里的老人交谈，然后站在房间中央奇怪的装置后面。仔细观察装置，好象能够转动装置的轮缘。正如老人所说的，红色的标志是山的标志，黄色的标志是宝塔，绿色的标志是平原，白色的标志是河流。转动装置，直到红色的标志转到顶端，黄色的标志转到右侧。然后，将乌龟放到水里(图二十三)。

向老人询问地面上的图案，然后向左转，朝着带有窗户的墙壁向前走两步。向左转90度，再向前走一步。接着向右转180度，现在应该看到窗户在自己的左侧。当向下看的时候，会看到自己正站在地面上图案的边缘上(图二十四)。

再次向老人询问图案的情况，然后转身看到有窗户的墙壁在左侧，而且自己与墙壁平行地站着。往前走一步，向老人询问图案。接着向右转90度，再向前一步。当老人结束了谈话，向右转90度，再向前一步。接下来向左转90度，再向前一步；向左转90度，再向前一步；向左转90度，再向前一步；向右转90度，再向前一步。以这样的顺序完成之后，老人说出去往龙的世界最短的路径。朝着对面的墙走两步，一条秘密通道就会出现(图二十五)。

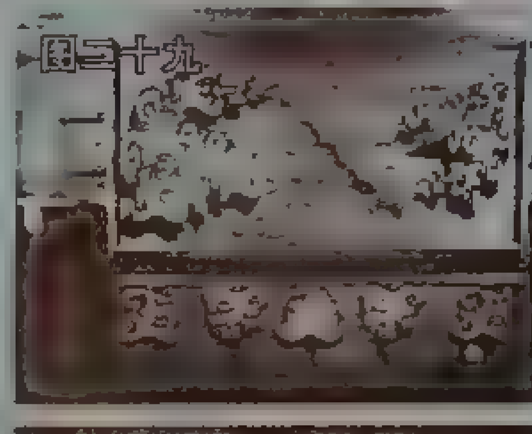
进入密室，在房间左侧的箱子里面找到法杖，然后转身绕过水池来到房间的另一侧，发现四个香台。站在香台之间，按照红色、绿色、紫色和黄色的顺序点燃它们。这样身材就会缩小，接着走向水池，来到房子外面。沿着小路一直走，在吊桥跟前向左转，捡起五个雕像和钱袋，然后再次返回房子。

身材变大之后，将雕像以正确的顺序放到香台之间地面的图案上。正确的顺序是：面对水池，将拿着斧头的雕像放到左边的图案上，将有两个提桶的雕像放到右边的图案上。转身180度，面对深褐色的墙壁，将有手杖的雕像放到中心靠近墙壁的地方，将有铁锤的雕像放到右边的图案上，将最后一个雕像放到左侧有水桶和有手杖的雕像之间的地方。然后转身面对水池，将钱袋放到中间没有图案的地方(图二十六)。

现在走向水池再次变小。如果将雕像以正确的顺序放好之后，他们就会变活。与他们交谈，从钱袋中给他们每个人拿出一枚硬币，他们则每人交出一个盘子。

带着盘子回到捡到雕像的地方，站在木制机关跟前，将五个盘子以正确顺序摆在木制机关上面。从左到右正确的顺序是：有山峦的黑色盘子，有点的棕色盘子，有鱼骨图案的灰色盘子，浅褐色的木盘子和有龙图案的黑盘子。



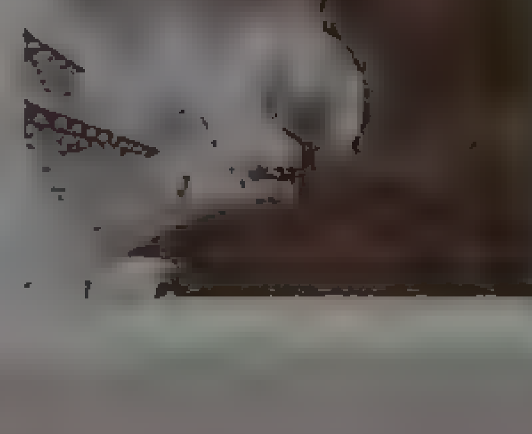












当把盘子以正确的顺序放好之后，右侧的吊桥将会降低一点。要想将吊桥再降低一点，必须再重新放一遍盘子。这次正确的顺序是：有鱼骨图案的白色盘子，有龙图案的黑色盘子，有点的棕色盘子，木制盘子和有山岳的黄色盘子（图二十七）。

现在吊桥完全降了下来。从吊桥上穿过去，走到小路尽头的房子。当站在金色大门跟前的时候，移动门上的箭头，使它指向猎人的方向而不是狐狸的方向（图二十八）。

进入金色大门，走到巨龙那里。进入巨龙体内之后，向左转，然后向前走，立刻再向左转，来到龙壁上的白色和兰色面板跟前。这又是一道谜题，目的是将面板下方的云板向上移动。正确的顺序是：点击蛇，点击左侧的云彩，点击右侧的云彩，点击右侧的云彩，点击左侧的云彩，点击右侧的云彩。当全部的云板都移动起来之后，就能够从隐藏的开口处拿到一个珍珠（图二十九）。

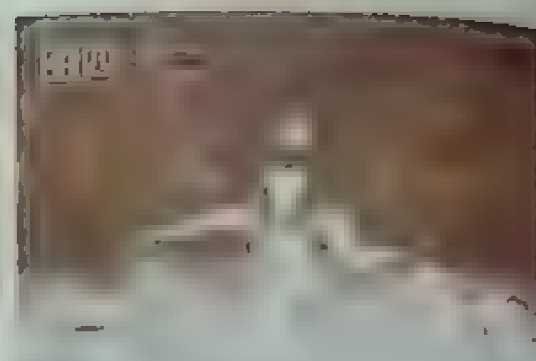
向右转90度，穿过红色门帘进入龙头的小房间，转身将珍珠放到金色的缺口里。这样巨龙将飞到一个遥远的小岛上。

来到小岛之后，找到道观。第一次进入道观的大门，没有成功。向右转，来到道观的右侧，然后再返回大门跟前。接着第二次进入道观的大门，又没有成功。向右转，再次来到道观的右侧，然后返回道观大门跟前。第三次进入道观的大门，还是没有成功，但是大师终于出现。交谈之后，转过道观的拐角，进入大师所打开的红色边门。

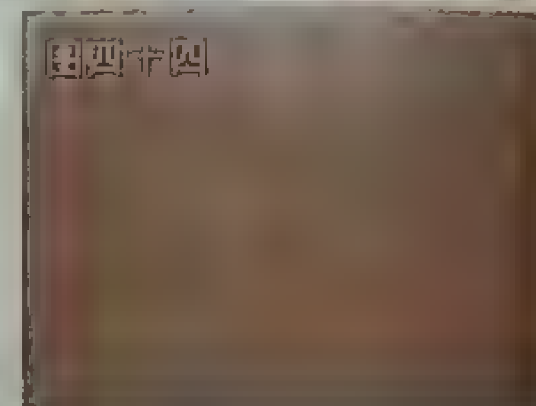
现在来到了冥府，与守卫在这里的怪物交谈，得到一个空白表格。拿着表格来到冥府深处找到狐仙（如果没有将金色大门上的箭头移动，就不会找到她），从她那里得到一把扇子。扇子上印着填写表格所需要的戳记以及顺序（图三十）（扇子上的戳记和顺序是随机的，不过冥府怪物所持的戳记是固定的：狗持有红色龙头戳记；鼠持有红色马头戳记；马持有兰色虎头戳记；兔持有兰色马戳记；羊持有红色虎戳记；猪持有兰色龙戳记）。

在冥府中寻找怪物的时候，会看到有的怪物倒挂在房顶上。这时，要找到冥府深处的一个魔法楼梯（图三十一），便可以上下颠倒，找到那些倒挂房顶上的加盖戳记。将所需的戳记在表格上印好之后，来到地狱入口的怪物那里，将表格交给他，得到灵芝。然后穿过怪物右侧的红色大门，回到大师那里，将灵芝交给他，得到神奇的灯笼。

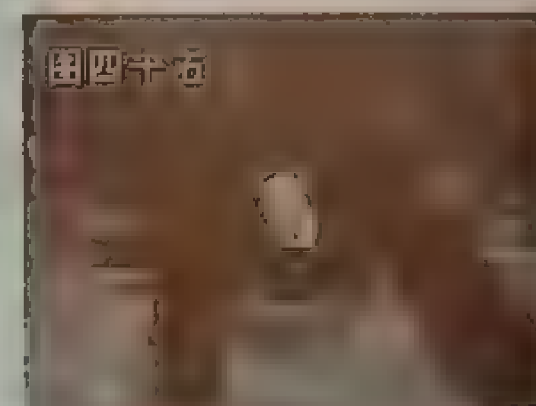
带着灯笼按原路返回道观，将灯笼放到庭院当中，就可以将鬼魂赶走（图三十二），然后老人拿来一块三角形符石，说是一个姑娘（狐仙）送来的。拿上符石之后返回古帆船，完成在中国的冒险。

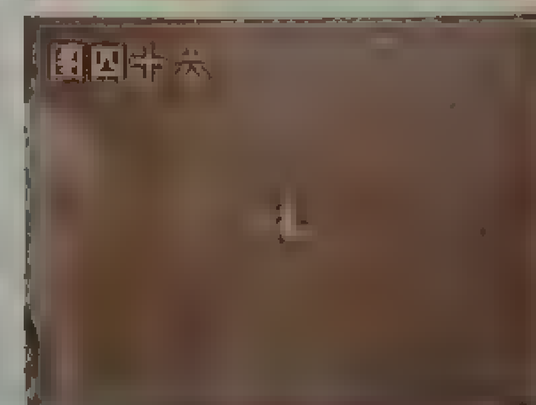




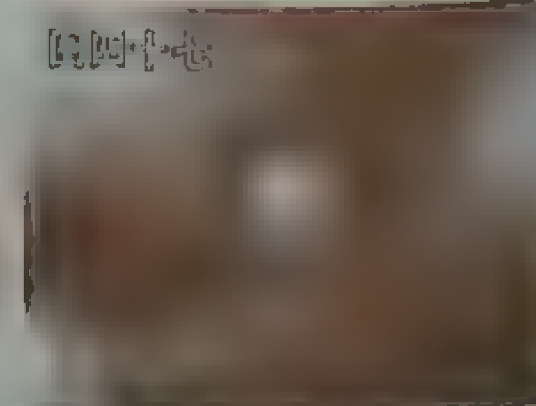


图四十四





图四十五



图四十六

图四十

第四章 太空旅行

来到曼荼罗的跟前，点击底部的石头，将被传送到爱尔兰。离开小礼拜堂，来到海滩，骑上马返回翼人岛。走向靠近倒塌墙壁旁边的大树，将水晶球对准树枝，当水晶球上的纹路发出红光的时候点击它，开始第一个太空旅程（图三十三）。来到月亮的背面之后，返回地球。点击小礼拜堂入口墙壁上哭泣雕像，则可以回到古帆船上。

来到曼荼罗跟前，点击中间的石头，将被传送到玛亚大陆。走向国王所在的金字塔，站在楼梯跟前，将水晶球对准树枝的旁边。只要纹路发出红光，点击它，则开始第二个太空旅程（图三十四）。返回地球之后，来到另一个金字塔跟前，爬上楼梯，点击燃烧着火焰的罐子，回到古帆船上。

来到曼荼罗跟前，点击左上方的石头，将被传送到中国。来到道观中的乌龟房间，面对有窗户的墙壁，走到地面上倒数第二条线上，然后向右转，一直向前走，就可以打开门。在四个香台之间变小之后，穿过水池，再次来到金色大门跟前。将水晶球对准门的左面，只要纹路发出红光，点击它，开始第三个太空旅程（图三十五）。从太空返回道观之后，来到铜锣跟前，用鼓槌击打它，回到古帆船上。

在古帆船上向右转，爬上楼梯，接着转身，面对船头。将水晶球对准船头，只要纹路发出红光，点击它，开始第四次太空旅程，不过这次的旅行稍微长了一点（图三十六）。先是来到月亮的背面，再前往散发着明亮光芒的星星（图三十七）。接着向右转，来到下一颗光亮的星星跟前（图三十八）。从这里向左转，穿过暗绿的太空薄雾，找到一颗黄色的星星（图三十九），然后在来到月亮的背面（图四十），最后返回地球。在太空旅程中，水晶球则会变成一块扁平有棱的水晶。



返回地球之后，来到曼荼罗跟前，将后来得到的三个符石放到曼荼罗另一侧正确的位置上。正确的顺序是：得到的第一个符石放到最上方，第二个符石放到中间，第三个符石放到最底下（图四十一）。然后，再将水晶球放到中间的位置上。这时，曼荼罗的跟前会出现一个水池。进入水池之后，将被传送到一间有六个帷幕的屋子（图四十二）。现在必须以正确的顺序点击帷幕，也就是按照放置符石的顺序，并且帷幕上的图案必须与符石上的图案相符合（注意：如果不是按照这个攻略的顺序进行游戏，则必须以自己的顺序点击帷幕才能到达Shambhala）。

第五章 Shambhala 世界

一直向前走，找到Rhea——亚特兰蒂斯的最后一个女王。与她进行长时间的交谈，然后转身返回来时的地方，开始生命中最奇特的旅程。这次要回溯曾经到过的所有地方，目的收集旅程中总共16件物品。这16件物品所在的地点是：

黑色杯子　带有谜题的金字塔
银手掌　道观
宝剑　冥府
乌龟　Shambohala
蚱蜢　书中世界
鲑鱼　丛林
星星　冥府门口
珍珠　小礼拜堂
灵芝　丛林中青蛙所在之处
Chulel　巨龙体内
扇子　石屋(爱尔兰)
木头盘子　丛林中蛇神所在之处
棍子　乌龟房间
绿羽毛　小礼拜堂中靠近图书的地方
笞　国王的金字塔
灯笼　翼人岛

收集好全部的物品之后，来到爱尔兰的小礼拜中那个有小窗户的房间（就是放着巨书的房间）。将星星放到有小雕像的窗户上（图四十三），这样就会被传送到水下的亚特兰蒂斯城

从入口进去之后（图四十四），向右走两步，找到水晶（图四十五），然后向左转，一直向前走。接下来转身，经过黑色柱子的右侧，再一直向前走。转身之后，看到远处的宫殿，墙上有圆形的图案。从这里继续一直向前走，就可以找到章鱼。用水晶砍掉章鱼的所有触角之后（图四十六），返回古帆船，从老巫师那里得到最后一个水晶。

来到曼荼罗跟前，将水晶放到其他的石头之间，将再次来到外太空。经过先前到过的几个行星之后，在彩色太空薄雾中穿过黑洞（图四十七），再通过发光的洞口（图四十八），就可以欣赏到精彩的结局画面了。■



“大白鲨增效猫”有奖问答

“增效时代增效猫,增效恒速大白鲨”,具有增效时代特点的大白鲨系列调制解调器在 2000 岁末闪亮登场,与广大用户见面了。为感谢大家一直以来对中科产品的支持与厚爱,我们特举行了这次有奖问答,此问卷除在本杂志上刊登外,还在所有电子市场发放,你只需认真填写,并将问卷寄回杂志社,就可以参加 1 月底的“大白鲨增效猫大抽奖”活动,奖品丰厚。

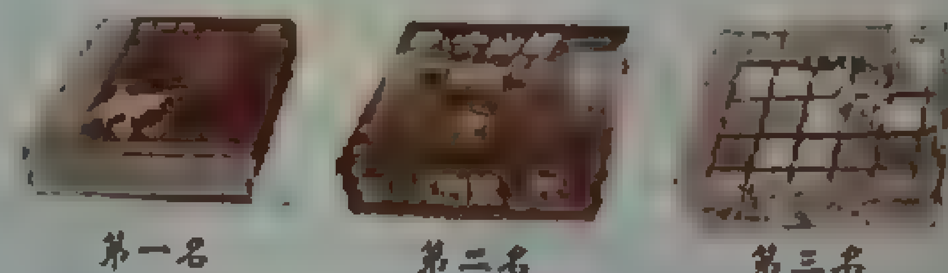
此次活动所设奖项为:

一等奖:3 名(奖品为霹雳型大白鲨调制解调器一个,价值 600 元人民币)

二等奖:10 名(大白鲨Ⅳ增强版光驱一个,价值 400 元人民币)

三等奖:100 名(精美礼品一份,价值 30 元人民币)

纪念奖:若干(赠送 2001 年历精美礼品笔)



第一名　第二名　第三名

1、大白鲨系列调制解调器是哪个公司出品的?　(　　)

A、中科集团　B、全向公司　C、联想集团　D、实达公司

2、大白鲨调制解调器独有的增效技术是什么?　(　　)

A、快速连接　B、不掉线　C、增效恒速下载　D、上传速度快

3、AEDC 的中文含义是什么?　(　　)

A、智能抢线　B、数字网络疏导　C、增效恒速下载　D、动态解调

4、AEDC 包含了哪三点功能?　(　　)

A、增效恒速下载　B、动态解调 DDP　C、智能抢线 AIA　D、数字网络疏导 DNC

5、大白鲨调制解调器现在有哪几款型号?　(　　)

A、可爱鲨　B、迷你鲨　C、前卫鲨　D、霹雳鲨

个人资料					
姓　名		性　别		年　龄	
身份证号码				通讯地址	联系电话

欢迎拨打中科电话进行咨询 62628123、62628137　联系人 林均姝、黄鸣　**中科集团科技发展事业部**

携手走捷径

北京小红帽市内免费送货热线:66416666

新品视点

	零售/会员		零售/会员
异度空间	38/32	梦幻帝国	38/35
魔法时代(双 CD)	38/35	微视三国	68/65
通巨人	48/45	梦幻模拟战 I	25/23
神雕侠侣	69/65	梦幻模拟战 II	38/35
者也疯狂	38/35	银河英雄传说 V	48/45
侠情缘(白金版)	78/70	平妖传	39/35
式停魂曲	98/90	飞鹰行动	38/35
黑破坏神 II经济版	98/90	东周列国志	48/45
兰 II	68/65	圣诞任务	29/28
倚天屠龙记	69/60	冰风谷	68/60
络三国月费卡	19/19	神雕侠侣攻略	28.8/27
变天兵	38/35	三国志风云 II	48/45
偷	58/50	为自由而战	38/35
勇敢死队	48/45	西线风云	38/35
冠之争	48/45	东线风云	38/35
狙抢手 II	60/55	黑暗之光	38/35
游戏 2000 之拳皇2(限量)		暗黑破坏神 II英雄版	188/170
危机	48/45	轩辕剑 III 天之痕	69/65
去气泡	29/25	FIFA2001	50/46
日决战	39/35	NBA2001	50/46
女神传说	49/45	玩具兵之一触即发	48/45
速摩托铃木 2000	48/45	桌球俱乐部	48/45
杜拉战记	48/45	天权之幻想王国	58/55
幻帝国	38/35	深海争霸	50/45
奇侠传	88/80	乐高棋国风云	68/60
店大亨	29.9/25	乐高开天辟地	68/60
方不败 3 送永远的伊苏	39/35	生化危机 III 简装版	48/45
球 2150	48/45	生化危机 III 豪华版	188/180
世纪企业王国	48/45	盟军千禧深入敌后	50/45
好人生	50/45	罗大佑精典 MP3	35/34
大富翁	25/23	张雨生精典 MP3	35/34
王之王	19/19	张惠妹精典 MP3	35/34
王之王月费卡	19/19	暗黑破坏神 2 玩偶(邮费 10 元/套)	
使者	50/45	野蛮人	168 限量
甲虫	50/45	亡灵巫师	168 限量
奇侠传	98/90	DIABLO	178 限量

陶拉里亚大学院万智牌

版第六版补充包	23 元/套
版补充包	25 元/套
凯起始包	99 元/套
凯补充包	25 元/套
敌补充包	29 元/套
言补充包	25 元/套
言比赛用牌	99 元/套
战役补充包	25 元/套
战役比赛用牌	90 元/套

工具箱

	零售/会员		零售/会员
会声会影	98/90	COOL 3D 3.0	48/45
我行我速 III	48/45	PhotoimpactS.0	490/450
独立制片人	188/180	GIF Animator 4.0	28/27
COOL 3D 2.5	38/35	从零开始学英语	150/140

流行经典

	零售/会员		零售/会员
神雕侠侣	29/25	模拟城市 3000 中文版	60/55
新绝代双娇 II	69/60	暗黑世纪	19/16
机皇游戏大全	19/16	风色幻想 SP	49/40
三国群英传	29/25	远征奥德赛	39/35
富甲天下 II	40/35	FIFA2000	50/45
三国志风云再起	68/60	KA-52 直升机	38/35
大航海外传	68/60	恨狠杀手	60/55
半条命(梦幻组合)	98/90	刀锋边缘	98/85
泡泡龙 2	39/35	刀剑笑	49/45
新鹿鼎记	65/60	死亡阴影	48/45
古墓丽影 V	38/35	机甲战士	48/45
时空幻境	39/35	玛丽亚(假面人生)	58/50
近距离作战IV	48/45	太阁立志传 II	148/120
魔导异元素	48/45	3000 年食堂	38/35
人偶情缘 II	38/35	阳光少年游	38/35
风云	39/35	中华英雄	69/55
西风狂诗曲 II	58/50	烽火三国	29.9/25
银河创世纪联盟 II	60/58	虚拟人生 II	35/30
自由空间 II	68/60	明星志愿 2000	48/45
极品飞车 V	60/55	幻舞天使	48/45
KV3000	178/120	武士魂(世纪回顾)	20/15
瑞星千禧版	168/100	F15 战斗机(世纪回顾)	38/35
星际+母巢(套装)	98/90	仙剑奇侠传(世纪回顾)	28/25
命令与征服 II	68/60	[illegible](世纪回顾)	38/35
中华客栈	25/23	战地 2100(世纪回顾)	42/38
破碎虚空	49/40	[illegible](世纪回顾)	38/30
移民计划 II	38/35	[illegible] 2000(世纪回顾)	36/32
劲爆滑雪	50/45	长弓 2(世纪回顾)	48/45
魔法少年	49/45	[illegible] II(世纪回顾)	38/35
英雄无敌 III	48/42	摩托英豪 2(世纪回顾)	38/35
模拟人生	68/60	纯地风暴 II(世纪回顾)	48/45
世界足球经理(中文版)	38/35	地下城守护者(世纪回顾)	48/45
金庸群侠	39/32	[illegible](世纪回顾)	28/20
天地劫	69/55	魔法[illegible](世纪回顾)	38/35
剑侠情缘 II	38/35	星际围攻(世纪回顾)	50/45
幻世录	69/60	主题医院(世纪回顾)	36/32

特约经销商

捷径公司中发分店	010-62528200
知星际公司	010-63425670
永乐专卖店	010-68630663
唐山市骏腾电脑超市“17、18”	13001419587
河北保定合作路 7 号	5079586



邮购地址:北京市 813 信箱北京捷径电脑公司

联系人:李文东　邮编:100037　电话:010-68520836

捷径总店销售地址:海淀区阜城路 8 号西平房(商学院对面 121 车站旁)　邮购费用:5 元/套

圣诞新春

部分产品特价出货

千禧八部(6-终结版)

- ◆教程宝典Flash 5.0制作
- ◆心情故事
- ◆杀气
- ◆软体震裂(6)
- ◆超频2000(7)
- ◆壁纸千寻(7)
- ◆动画全接触(5)

等7套光盘8CD总售价48元!

千典游戏龙番外篇-樱花魔界

- 樱花剧场 ●西游记/封神-仙界传/地狱街探团，等12款非常经典的日动系列7小时超级视频欣赏!
- 梦幻街 ●各种模拟器类相应程序(含：阿Q连环炮/梦幻模拟战II/中国象棋/樱花大战/抓鬼大师，等10款中文配套游戏ROM)!
- 漫画书屋 ●精品漫画连载!
- 14号基地 ●玩家投稿区/科幻/动漫同人!
- 壁纸酷 ●精美酷游戏/卡通CG壁纸!
- 音乐盒 ●精选PS/TV游戏动漫 格斗之王2000劲爆序曲/天空之城主题配乐/美少女战士-月光传说/幻姬少女主曲/东方武侠-八大家.....等12音乐主题!
- 玩物阁 ●30套休闲桌面游戏小品!
- 轻松搞笑 ●20款令人捧腹休闲趣味幽默!
- 补来补去 ●热门游戏编辑修改新补丁大全!
- 游戏之门 ●FIFA2001、生化危机III等热门游戏试玩体验!
- 电玩陆海空 ●新游戏攻略秘技17000条作弊码大全、游戏化妆师豪华版，等27款游戏发烧玩家装备!
- 千典动画城 ●超级魔幻过山车等精彩超酷800线DVD视霸动画!

千典游戏龙番外篇-樱花魔界II

- 樱花剧场 ●X电车大冒险/东京巴比伦/封神仙界传(续)，等数款经典的日动系列7小时超级视频欣赏!
- 梦幻街 ●各种模拟器类相应程序及配套游戏ROM!
- 漫画书屋 ●精品漫画连载!
- 14号基地 ●玩家投稿区/科幻/动漫同人!
- 壁纸酷 ●精美酷游戏/卡通CG壁纸!
- 音乐盒 ●精选PS/TV游戏动漫音乐主题!
- 玩物阁 ●休闲桌面游戏小品!
- 轻松搞笑 ●令人捧腹休闲趣味幽默!
- 补来补去 ●热门游戏编辑修改新补丁大全!
- 游戏之门 ●热门游戏试玩体验!
- 电玩陆海空 ●超级游戏发烧玩家装备!
- 千典动画城 ●古墓丽影-电影预告片、预言者与刺客、钢铁尸、美女足行2、寂静岭2、超神姬、钢铁天使、柠檬天使、女神转生......等TV动漫/PS/PS2 DC游戏中精彩情节视感片头/典藏MTV动画欣赏!

动画全接触系列：

●精心挑选的TV动漫/DC/PC/PS/PS2游戏中，精彩情节动画视感片头典藏MTV动画欣赏!

壁纸千寻系列

●视觉风景/游戏飞花/影缘胎想/情人礼物/大千世界/彩绘风景/体育时代/极品卡通/情侣之城/植物花卉/豪华家居/魅力情影/东瀛漫画/科幻世界/风光无限/千年战虫/最终幻想，等专栏精彩设计的高分辨率壁纸 即时欣赏即选即设，百寻不见经典纷呈!

桌面总动员1-2

●集合了大量休闲游戏小品 精彩超酷桌面主题、天生丽保、魔力图标、幻彩指针、百变开关画面、桌面宠物、超级娱乐欣赏......

魔典音乐盒：

●珍贵MP3收藏，纯正世界金曲佳品/影视音乐时空/旧颜超级经典/港台吴名作金曲.....

2001年全年出版计划简略

●[illegible]12CD!

●2001版"千典游戏龙"系列，[illegible]

●2001版"软体震裂"系列，[illegible]

●全新版"新月魔典"系列，[illegible]

[illegible]

●另有多张免费纪念光盘附送!

●快快加入金世纪软件俱乐部2001级"黄金"会员(元月20日截止)，您将获得全部2001版新月光盘完整赠送，数量多达[illegible]CD之多!

[illegible]为1折优，平均1CD仅折合2.60元!

普通2001级"白金"会员会费20元(含樱花魔界II[illegible]套赠送)，[illegible]——2001年我们会做得更好!

金世纪软件俱乐部01-02月邮购报价

光盘名称	载体	零售	邮购	会员	上市情况
全彩装典藏动漫画册+赠/樱花吹雪	1CD	20元	20元	20元	热卖中★
樱花飞舞时典藏版-动漫变形轮(上)	4CD	28元	25元	20元	热卖中★
千典游戏龙番外篇-樱花魔界(1)	3CD	25元	25元	20元	热卖中★
千典游戏龙番外篇-樱花魔界(2)	3CD	25元	25元	20元	预售中□
软体震裂(7)	3CD	25元	25元	20元	预售中□
新月魔典(1)	6CD	40元	35元	30元	预售中□
创意帝国	4CD	28元	25元	20元	预售中□
王者攻略	4CD	28元	25元	20元	预售中□
影霸至尊	4CD	28元	25元	20元	预售中□
四大名补	4CD	28元	25元	20元	预售中□
生死魂斗门II流星战士	1CD	18元	15元	10元	销售中◆
壁纸千寻(5)	1CD	18元	15元	10元	销售中◆
壁纸千寻(6)	1CD	18元	15元	10元	热卖中★
DIY-超频攻略	1CD	18元	15元	10元	热卖中★
MP3魔典音乐盒	1CD	18元	15元	10元	热卖中★
桌面总动员(2)	1CD	18元	15元	10元	销售中◆
动画全接触(4)	1CD	18元	15元	10元	销售中◆
真灵之梦	4CD	38元	30元	25元	销售中◆
流星之日	4CD	38元	30元	25元	销售中◆
澜月狂潮	4CD	38元	30元	25元	销售中◆
千禧八部(4)	8CD	48元	35元	30元	销售中◆
千禧八部(5)	8CD	48元	35元	30元	销售中◆
千禧八部(6-终结版)	8CD	48元	35元	30元	热卖中★
新组合空间(工具篇-软体震裂合辑)	8CD	28元	28元	25元	预售中□
新组合空间(驱动篇-超频2000合辑)	8CD	28元	28元	25元	预售中□
新组合空间(游戏篇-完整游戏合辑)	8CD	28元	28元	25元	预售中□
新组合空间(动画篇-动画接触合辑)	4CD	28元	25元	20元	热卖中★
新组合空间(壁纸篇-壁纸千寻合辑)	4CD	28元	25元	20元	热卖中★
新组合空间(桌面篇-桌面套装合辑)	4CD	28元	25元	20元	未上市●
新组合空间(休闲篇-休闲套装合辑)	4CD	28元	25元	20元	未上市●
新组合空间(应用篇-应用套装合辑)	4CD	28元	25元	20元	未上市●
新组合空间(综合篇-多类精品合辑)	[illegible]CD	28元	[illegible]元	[illegible]元	未上市●

金世纪俱乐部/部分光盘简装特价销售(少量片台/无印刷包装裸盘/每张CD均使用 个金世纪软件简装纸袋装)特价一每张4元/6张起邮，免邮资

CB-01	千典游戏龙(1A)	CB-02	千典游戏龙(1B)	CB-03	千典游戏龙(2A)
CB-04	千典游戏龙(2B)	CB-05	千典游戏龙(2C)	CB-06	休闲百分百(A)
CB-07	休闲百分百(B)	CB-08	魔音世界	CB-09	访客奇兵
CB-10	共享风暴(4A)	CB-11	共享风暴(4B)	CB-12	超频2000(1)
CB-13	超频2000(2)	CB-14	超频2000(3)	CB-15	超频2000(5)
CB-16	超频2000(6)	CB-17	软体震裂(1)	CB-18	软体震裂(2-A)
CB-19	软体震裂(2-B)	CB-20	软体震裂(4-A)	CB-21	软体震裂(4-B)
CB-22	软体震裂(5-A)	CB-23	软体震裂(5-B)	CB-24	全城体验(1-A)
CB-25	全城体验(1-B)	CB-26	全城体验(2-A)	CB-27	全城体验(2-B)

邮购地址：哈尔滨市革新街169号远达大厦8512室 新月公司 邮购组收(150001)
所有邮购项均免收邮资(如需特快专递每套25元/每加一套递增5元)

全国市场：刘铁军13904653375 哈市负责：郝建华 贾志勇 技术支持：钟子唐
业务咨询：宋艳娇 储运查询：霍中华 肖 明 甄洪生(北京市场)
联系电话：0451-2634440 传真电话：0451-2634432
进货汇款：哈尔滨市商业银行道里支行华美分理处 户名：新月计算机技术公司
银行帐号：110247-298 http://crescent.coc.cc E-mail:coc.cc@yeah.net

家用电脑与游戏 读者调查问卷

2001.01 您的参与是对我们最大的支持

(读者档案)

- ●姓名：________ ●年龄：____ ●性别：□男 □女
- ●通讯地址：________________
- ●邮政编码：________
- ●电子信箱：________________

(读者评刊)

- ●您对本期的总体印象：□很好 □一般 □不好
- ●您对本期封面的印象：□很好 □一般 □不好
- ●您最喜欢本期的哪篇文章：________
- ●您对本期各栏目的印象：

栏目			
新闻报道	□很好	□一般	□不好
上市烽火	□很好	□一般	□不好
流星时空	□很好	□一般	□不好
特别企划	□很好	□一般	□不好
游戏评析	□很好	□一般	□不好
攻略手记	□很好	□一般	□不好
排行榜	□很好	□一般	□不好
秘技档案	□很好	□一般	□不好
玩家讲武堂	□很好	□一般	□不好
文渊阁	□很好	□一般	□不好
玩家沙龙	□很好	□一般	□不好
杏花村	□很好	□一般	□不好
钢花园	□很好	□一般	□不好

(读者需求)

- ●您最想了解哪部游戏的资讯：________
- ●您最想了解哪家厂商的广告信息：________

(点将榜投票)

●请写出您最喜爱的游戏：

1. ________
2. ________
3. ________
4. ________

(游戏点评)

- ●游戏名称：________
- ●您的评语：________

(钢花园投票)

●本期您最喜欢的画是：________

感谢您填写问卷调查表，请您按以下地址寄出(调查表复制有效)：
100037 北京 813 信箱
《家用电脑与游戏》编辑部收

本期25位幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

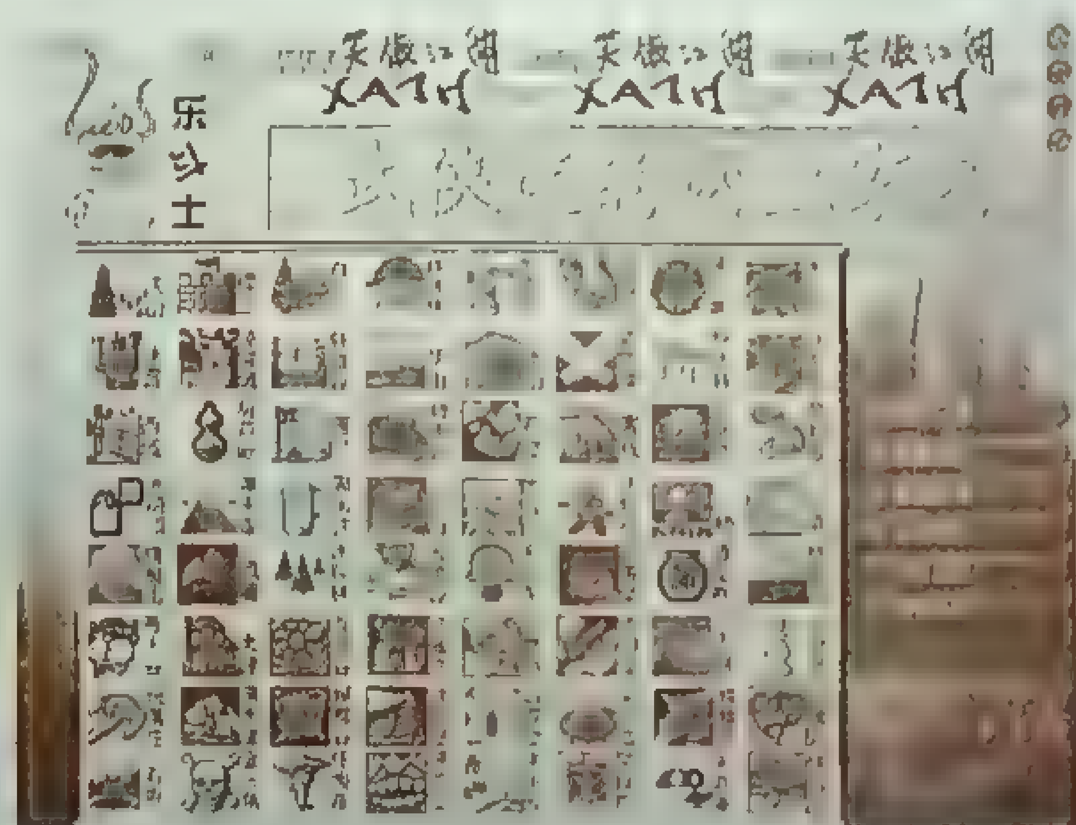
捷径电脑 JJsoft
欢迎加盟捷径俱乐部
欢迎加盟捷径营销网络
咨询电话：010-68730166

(疑难会诊挂号处)
____

(杏花村留言板)
____

笑傲江湖演义(十九) www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、文化、宗教、教育等严肃话题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏。
★ 另外，本站声明拒绝中小学生访问。



天姬泪 (下)

天山派·青衫落寞笑春风—冷奴儿

小睡醒来，已是黄昏。信步所至，又到天池。天池风景依旧好，只是那人事不知应变换几何了。我心下暗叹，寻了常坐的那块青石，坐了静静的望着天池出神。

夕阳透了云层，直射下万千霞光，遍笼天地。远来群山如雪雾萦，近处天池波光变幻，一时间奇丽有如仙境。

我不由得轻赞道：“好美！”

“天池极美之时，是此刻的千百倍！”一个声音轻轻说道。

我回头，是她。不知她是什么时候来的，也不知她站了多久，但是她的衣衫和脸庞永远是那么的白，那么的净，有如天山上的一抹雪莲。

我们两个都不再说话。只是静静的看着天池里的夕霞流彩随着微波涌起又平复，平复又涌起，恰如此时的思绪飘荡。

斜阳渐隐于山后，天色暗了下来，“你该回去了！”她说道。

我没有动，只轻轻问道：“可以把那个故事继续讲下去吗？”

她用了一种很奇怪的眼神盯了我看，我只觉得心下突突的跳个不停，半晌，她说：“你真是个很奇怪的孩子，但是，我似乎不想拒绝你。”

于是，我们又坐在了一起，她讲，我听。

“我不知道那天是如何回的光明顶，我也无法去面对教里的诸位师长兄弟。教主师兄知道了这件事，大是恼怒，立时就要组织教中兄弟去血洗天山。我跪在总舵的大厅里对他说，祸是因我而起，师父是因我而死，这个仇我一定要自己亲手去报，不要教里的兄弟再去流血，如果他今天一定要血洗天山，我马上就自刎谢罪！”

“教主师兄拿我没办法，便由了我去。我在光明顶闭关三月，终于领会日月绝顶神功之奥义，又远赴六合，拿到江湖中人日夜梦想的神兵利器——六合迎风枪。此中艰辛，虽千言亦难表，但江湖之中，我终于可以做到——能和我一较高低之人已寥寥无几！”

“我的第一个目标，便是替师父报仇，就在天山，就在这，我当着他的面杀了他师父。他疯了似的找我拼命，我只轻轻一下就制住了他。我对他冷冷地说，我要他也尝尝背叛的滋味，我要他也尝尝没有亲人的滋味，我要他看着我杀戮江湖，杀毁天山！他流着泪呆在当地，我不去看他，转身狂笑着飞奔下山，心里却是一片茫茫……”

“从此以后，我在江湖上便大开杀戒，举凡天山弟子，在我手下俱无幸免。一时间江湖上遍布血雨腥风，但教提起日月明明儿，谁都知道是天山杀星，天山弟子，亦莫不心心念念以杀我为快！”

“终于有一天，他与我在天池[illegible]……他站在这里，[illegible]……见了我，他[illegible]……快走，他们[illegible]！”

“我[illegible]……出无数天山弟子，将我俩困在中间，[illegible]……他口中鲜血狂喷，[illegible]……”

“天山掌门[illegible]……今日务必要取我性命！哈哈，他们[illegible]认定了我是妖女，非要置我于死地而后快。我便将这妖女做到底！我心已死，情已空，眼中便只有杀！杀！杀！”

“那一晚，不知我六合枪下生了多少冤魂，不知它沾染了多少鲜血。杀下天山，[illegible]，断剑留恨，我的白衣早成红衣，回望天池之上，那竟也似隐隐泛了一层血光。”

“我伤势亦是甚重，或许一步迈出之后，便即倒下不再起来。但我知道自己决不可死在天山，必要回到师父身边去，只是那段短短的路途，却似千里万里，永远也到不了头。光明顶上那颗又大又圆的月亮，总在我眼前浮现，触手可摸却又遥不可及……”

“我醒来之时，已是十数日后，身在光明顶自己的屋中，倍觉亲切，那一战，于我便似一场噩梦一般。教主师兄下了死令，从阎王爷那抢也要把我的性命抢回来，我又是感动又是伤心，我和剑之间的情分竟还比不上教里的兄弟手足之情！这数日以来，教主师兄组织教中兄弟两次攻上天山，俱是大胜而归，我遥想着当时战况，心中不知是何滋味，只是天山凄风飞雪，飘零无声，天池的水恐被染得更加红了……”

“天山一战，我元气大伤，再次能下得光明顶时已是一年之后。江湖风云变幻，短短一年之内，江山已易数代，新人辈出，叱咤争锋。昔时老友不再，昔时敌人亦已不在，我对江湖来说成了陌生人，江湖在我眼中亦是茫茫荡荡。”

“我茫茫然的在这样的江湖里无目的地漫游，待惊觉时，却发现自己已身在天池，远处正走来一群年轻的天山弟子。我料定又必是一场血战，岂知他们见了我只是看一眼便走开了，我不禁嘲笑自己已跟不上江湖的时代，天山老掌门已故去多时，掌门亦已换了数届，老弟子走的走，退的退，谁还会记得一个魔教的妖女？只是他呢……？我恨他、怨他，甚至想杀了他，但是我终究还是挂念他……”

“我劫了几个天山弟子，逼问他们剑的下落，他们俱说不知，有的甚至连那一场血战，连天山老掌门的名字都不知道……我心下不由得一阵悲哀……这，就是江湖……”

“江湖于我已再无当年的乐趣，我亦无意于江湖的杀戮，只是这天池之上有我和他的回忆，有我和他的血泪，我总舍不得离去，触景伤情，睹物思人，想的多了，想的沉了，便有些迷迷糊糊，那日……多谢你们打醒我……”

“我和你一见投缘，或许也是前世之约，这些便是我故事的全部，虽然它在江湖里只不过是沧海一粟，但我还是要谢谢你在我离开江湖之前能听我把她讲完。”

我诧道：“你……”

“从哪里来的自当回哪里去，事情过去就是过去了，昨日东逝水，谁可挽回？爱恨情仇本就烟梦一场，天下真心，又有几人能得？”又是淡淡的语气，又是静静的神态，但我却觉得那是一种无奈的豁达。

我突然就很想把剑前辈的绝笔拿给她看，告诉她其实他一直念着爱着她。

她从我手中接过折子的时候有一丝诧异，我亦不知这样做是对还是错，或许本该让事情就这样过去了，或许不该再打扰她已经平静的心，或许留下些遗憾未必就是坏事……

她脸上的神色在月光下开始变得迷离，然后她笑了起来，笑声中带了三分凄厉，三分疏狂。她手一挥，折子抛落飘飞，人转身狂奔而去，如流星般消失在茫茫的夜色之中，唯有那张折子，象断了翅膀的蝴蝶一般，静静舞于夜空中……

[illegible]……山河还没有回去，我忽然想起今夜天山与古墓有场血战，他必是要去的，却不知现在情形如何，心下不由得有些惴惴。又想起江湖上的恩怨仇杀、悲欢离合，一时辗转反侧，难以成眠。

凌晨时分，山河一脸疲惫地回来了，饭也没吃得两口，倒头便睡。我轻轻的帮他盖上被子，却见他两道眉毛紧紧地蹙在一起，这个人呀，就是睡觉的时候恐怕也在想着天山的事情！我用食指把他的两道眉毛抹平，忽然忍不住调皮，又轻轻的往下一拉，两道眉毛就成了“八”字形，他原本英气勃勃的面庞登时变得滑稽之极。

不过他太累了，居然没一点感觉，我冲他做了个鬼脸，不再调皮，只在床头点了一炉檀香，馨香袅袅，镇气宁神，自己便坐在桌旁相陪，一时无事又忍不住拿出了那本“天山战事记”。

她现在怎么样了？她会做些什么？她会不会有事？我突然就想去看看她。

山河仍在熟睡，我披了披风，轻轻掩上房门，直奔天池而去。

天池静悄悄的，没有人。我等，依然没有人。忍不住一阵惆怅。

我沿了天池无心情的走着。天池的水好清，清的见底，天山十二峰的影象清清楚楚的倒映在水面，各有风姿。我一峰一峰的数将过去，南边的一座小峰引起了我的注意，那应该就是坐忘峰吧，山河曾指给我看过，那里曾是天山弟子闭关思过的地方。

我很想去那里看看……

坐忘峰不是很高，却很陡，加之积冰冻雪，实是难行，从下到上，着实令我费了一些工夫。待等上得峰来，眼前却又是一番景色，天池清丽，尽收眼底，群峰环抱，如入怀中。

坐忘峰顶，除却满目的冰雪与风光，便即空空荡荡，只在西侧有一个山洞。山洞有内外两层，外洞空荡荡的，想是很久没人来的缘故，四壁结满了晶冰。

我正欲往内洞走去，忽然听到里面传来一声很轻很轻的叹息，那声音是如此熟悉，原来她在这里的！

一声叹息之后，是良久良久的寂静。

“你好傻……我好痴……”，仅仅的六个字包含了多少深情，多少爱恨，多少无奈和心痛？她如此酸楚地说了出来，却叫我听得痴了……

又是好久好久的沉寂，她突然说道：“你还要在外面站多久，那很冷的。”

我轻步走进内洞，里面的情景却叫我一惊，一个青年男子端坐于石榻之上，她便立于旁边。

“这是剑前辈？”我有些惊疑。

她默默的点了点头。

榻上之人并无声息，我细看过去，才知人已逝去多时了，只是这里冰雪风寒，才保得肉身不坏。

明明儿口中的剑在我心里是个很模糊很模糊的虚象，直到现在，我见到了他，才忽然对他有了真实的感觉。那是个极清俊的人物，脸上的神色淡淡的，隐约中透着一丝笑意。我之前想他生前必是个极温厚的人，性子里有三分迂腐，三分呆气，多的是柔和，少的是煞气。忽然就觉得他好象山河，不过山河比他多了几分倔强，几分傲气，遇事断不会轻易屈服，只是这样的性格又不知是好是坏……

我和她就这样静静的站着，谁也没有说话，谁也不想说，默默地各怀所思。

“该当结束了……”她轻轻的说道。

我诧异地望着她，不知她要做些什么。

“过来。”她用手一指身前。

我走过去，她的双手突然搭在我的肩上，我只觉的一股热流从肩上直透入体内。“啊！你要做什么！”我惊呼了一声，她微微一笑，并不做答，只是加速内力催动，滚滚热流顺着我肩上穴脉和我体内的气息融为一体，她竟是要散了自己的武功给我！我大惊，急欲挣脱她的双掌，却不料她双掌有如磁石一般，牢牢吸住我双肩，竟百般挣脱不得。

“妖女休得伤人！”一声又惊又怒的呼喝自身后响起。山河！不知道他怎么来到这里了……

一股凌厉之气挟着雷霆万钧之势直飞击向明明儿。“冰魄寒功！”，我大惊，山河的这一招一定会要了她的性命！

“不可以！”我心中狂喊，不知哪里生出了一股力量，甩开了明明儿，飞身挡在她的身前。

山河大惊，待要收势，已是不及。危急中他硬生生的将掌势一偏，那一道冰魄寒功轰然一声击在石壁之上，直震的洞内乱颤，碎石纷飞。

我只觉得臂上一阵剧痛，一块碎石横飞过来，在我手臂上划了一条长长的血痕。

山河抢上前来，护住了我，我冲他一笑，道：“我没事，她是我朋友，你不可伤她！”

明明儿站在石榻之前，既不躲也不闪，只是盯了山河看。然后她问道：“你就是天山掌门琴剑山河？”

不错，正是不才区区！”山河答道。

“很好！很好！很好！”明明儿点了点头。忽然全身一震，一丝鲜血自嘴角涌出。

我大惊，跑过去扶住了她慢慢的坐在石塌之上。她冲我微微一笑：“你很幸福，好好珍惜！”然后她脸上突然露出了一种孩童般的天真笑容，纯得有如没有污点的冰雪，灿烂的好像四月里的春花，慢慢的她闭了眼睛，如梦呓般说道：“呀，这个血腥的江湖是容不得我和剑的啊，他在另一个世界里等着我呢，剑，等我，我就来了……剑……等我……”，她的声音渐渐微弱下去，两颗晶莹的冰魄寒珠顺着她的手滑落了下来，串珠的丝绳在微微的风中轻轻地颤动着…………

离开坐忘峰的时候已经是正午时分了。山河帮我用冰雪将山洞的洞口封死了，明明儿和剑前辈生前在江湖不得安心，就让他们以后能永永远远的保有一份宁静吧！

山河携了我的手，漫步于天池之畔，我看着天池，想着这数日来的遭遇，一时间心中思绪起伏，默默无言。

“等我这届掌门任期一满，我就和你回紫竹山庄去！”山河忽然柔声说道。

“真的吗？”我转过头，瞪大了眼睛问道。

“嗯，从此莳花垂钓，吟歌做赋，再不问江湖烦扰之事！”他笑道。

“可是现在的紫竹山庄恐怕成了紫水山庄了呢，天傲师弟一去就溜的刹不住闸了……”我嘻嘻笑道。

“呀，那怎么办，看来我们只好钓一辈子鱼了！”山河哈哈大笑起来。

我冲他做了鬼脸：“那我还不如回桃花岛去摘桃子……”

“那我就去卖桃子……”

…………………………

天池边上回荡我和山河的笑声，午后的阳光温暖的照着天山，照着那一汪明如镜，清如泪的天池，旧日的故事已经过去，此时此刻，你知道又发生着多少缠绵悱恻的温馨与悲伤么？也许那就像了聚成天池的水珠一样数不清……理不清……

（完）

《天姬泪》后记

高中的时候，语文课本里有一篇《《天山景物记》》，看完了才知道，原来天山是这么的美——雪峰飞泻银练，牧场千里绵延，野马奔腾飘曳，雪莲柔静多姿，走马花海，湖色融天……能去天山一次，是我那时心里的一个梦想，至今也仍然还是。

进了江湖，第一次到天山的地图上，似乎就又看到了那个武侠世界里的天山，冰雪清冷，寒意深深，唯一让我觉得天山是柔和的，是因为天池。

我没有见过真正的天池，甚至，连照片也没见过，但是在我心里，天池早就成了天山的象征，因为它的美，因为它的静，因为它的神秘气质。

传说中的天池，真的是眼泪所化，不过，不是仙女的眼泪，而是一个不幸的古代哈萨克少女的眼泪，湖色的多变多姿正是象征着她的万种哀愁。

不知道为什么，似乎所有的故事里，悲伤的眼泪总是属于女主角的，尽管我私下觉得很不公平，很有些欺负女子，但我不得不承认，那种凄婉哀艳的眼泪——很美，真的很美，动人心魄的美……

情愿不要看到这种美，毕竟，它是残酷的。

只是，天下间的有情人如果没有了心中那最最珍贵的一滴眼泪，会怎样……？

★ 游戏巫师热线 zhuchiren@ xajh. com
★ 其他精彩内容请浏览网页 http //www xajh com
《笑傲江湖》热线电话 010-64971912

2CD
中文版
38元
百变天兵
（弥赛亚）
MESSIAH

38元
KA52
GT Interactive Software
SIMIS

王牌赛车 38元
继成功推出KA52
第二部

著名赛车系列的王牌
Viper Racing
SIERRA

让三国走向世界　让世界了解三国



傲世三国®
FATE of the DRAGON
2CD
68元

贺千年　玩傲世
赢数码大奖
购买《傲世三国》正版游戏的用户可凭用户回函卡序列号参加2001年1月20日的抽奖活动。

一等奖	2名	数码相机	价值4000元
二等奖	5名	MP3播放器	价值2000元
三等奖	10名		价值1000元
幸运奖	100名	金山毒霸NET标准版	价值98元

目标软件
连邦
WWW.FEDERAL.COM.CN
EIDOS
M 奥世工作室

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想 这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息

［互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1］

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

2000 年 12 月 18 日第 51 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	12	1	Baldurs Gate II. Shadows of Amn	Bioware/Interplay	博德之门 II安姆的威胁
2	2	25	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神 II
3	3	53	1	Planescape: Torment	Interplay	异域镇魂曲
4	5	24	3	Icewind Dale	Interplay	冰风谷
5	4	94	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌 III
6	6	63	1	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	帝国时代 II王者岁月/征服者
7	10	25	5	Deus Ex	Eidos	杀出重围
8	13	8	8	Command & Conquer: Red Alert 2	Westwood	红色警报 II
9	7	55	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
10	8	96	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座
11	14	29	7	The Longest Journey	FunCom	最长的旅程
12	11	103	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
13	12	71	11	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	文明 II时代考验
14	15	46	7	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
15	9	45	3	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	模拟人生/美好生活
16	20	41	6	Might And Magic 8. Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门 VIII毁灭者之日
17	17	81	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟 II
18	19	4	18	Call To Power II	Activision	权倾天下 II
19	27	5	19	Escape From Monkey Island	LucasArts	猴岛小英雄 IV 逃离猴岛
20	18	54	5	Quake 3: Arena	Id/Activision	雷神之锤 III 竞技场
21	16	111	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生 II
22	25	38	12	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷 II金属时代
23	21	56	10	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
24	22	63	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
25	23	27	12	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	吸血鬼：避世救赎
26	31	11	24	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	星舰迷航：精英战队
27	24	108	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
28	28	56	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	狩魔猎人 III 血咒疑云
29	34	26	23	Shogun: Total War	Electronic Arts	将军：全面战争
30	30	70	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵 II
31	37	34	12	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	银河创世纪 II
32	33	4	32	Evil Islands	Nival Interactive/UbiSoft	恶魔岛
33	43	89	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明：权倾天下
34	26	31	26	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	拉力车手
35	29	47	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想 VIII
36	36	141	1	Starcraft / Add-on	Blizzard	星际争霸/资料片
37	39	38	20	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车：保时捷之旅
38	35	57	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G O D	奇迹时代
39	69	2	39	Space Empires IV	Malfador/Shrapnel Games	太空帝国 IV
40	38	46	26	Warcraft 2. Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸 II战斗之盒
41	40	51	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
42	41	7	31	FIFA 2001	Electronic Arts	FIFA 足球 2001
43	42	111	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
44	32	24	32	Codename Eagle	TalonSoft	代号雄鹰
45	52	110	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	铁路大亨 II/21 世纪
46	44	115	5	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝 III
47	59	41	21	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	上古秘境
48	46	11	38	NHL 2001	Electronic Arts	NHL 冰球 2001
49	47	58	22	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮：第一次异形入侵
50	56	7	50	Zeus: Master Of Olympus	Sierra	宙斯：奥林匹斯之王
51	45	16	30	Grand Prix 3	MicroProse	世纪金冠军 III
52	48	13	24	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	家园：灾难
53	54	47	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	阿瑟伦的召唤
54	51	16	40	Heavy Metal: F.A.K.K.2	G.O.D.	重金属 F.A.K.K.2
55	–	1	55	Half-Life: Counter-Strike	Sierra	半条命：反击
56	53	38	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	王权
57	60	68	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	泰伯利亚之日
58	73	21	35	Dark Reign 2	Activision	黑暗帝国 II
59	64	2	59	MechWarrior 4	Microsoft	机甲战士 IV
60	49	80	2	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门 VII血统与荣耀
61	55	129	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想 VII
62	65	11	34	Wizards & Warriors	Activision	巫师与武士
63	50	70	13	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	星舰迷航：星舰指挥
64	58	138	2	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门 VI天堂之令
65	–	1	65	Championship Manager 00-01	Eidos	冠军足球经理 2000/2001
66	57	6	57	Rune	G.O.D	北欧神话
67	61	21	30	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	战斗任务
68	77	63	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间 II
69	62	92	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
70	–	1	70	Sea Dogs	Bethesda	海盗
71	83	54	29	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影.最后的启示
72	–	1	72	American McGee's Alice	Electronic Arts	–
73	75	7	73	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	MicroProse	过山车大亨：天旋地转
74	78	15	71	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	战争艺术：世纪之战
75	66	63	29	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	彩虹六号：狂暴之矛/都市行动
76	81	77	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者 II
77	70	22	43	Warlords Battlecry	Broderbund	呼啸战神
78	92	40	40	Space Empires 3	Malfador	太空帝国 III
79	84	55	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪 IX 升腾
80	63	98	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
81	67	64	30	Discworld Noir	Perfect/GT	阿达魔法师
82	94	6	82	Close Combat: Invasion Normandy	SSI/Mindscape	近距离作战：进攻诺曼第
83	71	29	71	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	永恒使命：库那克的毁灭
84	85	26	37	Ground Control	Sierra	地面控制
85	82	43	11	Nox	Westwood/Electronic Arts	救世传说
86	72	80	9	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	机甲战士 III/海盗之月
87	93	36	42	Star Trek: Armada	Activision	星际迷航：星际舰队
88	91	121	10	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神 III 黑潮风暴
89	86	52	51	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	恶灵都市
90	80	90	18	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	梦幻帝国 II拓荒时代
91	74	4	74	Delta Force Land Warrior	NovaLogic	三角洲特种部队 III 陆战勇士
92	76	66	17	NHL 2000	EA Sports	NHL 冰球 2000
93	79	107	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒 II
94	88	10	63	Reach For The Stars	Strategic Studies Group/SSI	星际远航
95	87	90	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
96	–	1	96	Sacrifice	Shine/Interplay	牺牲
97	89	13	56	Submarine Titans	Strategy First	深海争霸
98	–	1	98	Gunman Chronicles	Sierra	枪手历代记
99	68	8	57	NASCAR Heat	MicroProse	热力云斯顿
100	–	1	100	Real Myst	Broderbund	真实的秘境

电玩点将榜

综 合 榜

排名	变化	中文名	英文名	厂商(票数)
*1.	→	暗黑破坏神Ⅱ	Diablo 2	Blizzard/奥美(1877)
*2.	→	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美(1664)
*3.	→	剑侠情缘Ⅱ		西山居/金山(1638)
*4.	↑	仙剑奇侠传		大宇(1569)
5.	↓	帝国时代Ⅱ	Age Of Empires 2	微软(1498)
*6.	↑	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(1405)
*7.	↑	新神雕侠侣		昱泉国际/第三波(1251)
*8.	↑	最终幻想Ⅷ	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(1193)
*9.	↓	生化危机Ⅱ	Resident Evil 2	Capcom/育碧软件(1156)
*10.	↑	新倚天屠龙记		智冠(958)
*11.	↓	恐龙危机	Dino Crisis	Capcom/育碧软件(774)
*12.	↑	轩辕剑Ⅲ云和山的彼端		大宇/晶合(721)
*13.	↑	家园	Homeworld	Relic/育碧软件(643)
*14.	↓	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(579)
15.	↑	博德之门Ⅱ安姆的威胁	Baldur's Gate 2: Shadows Of Anm	Bioware/Interplay(505)
*16.	↓	新绝代双骄Ⅱ		宇峻科技/智冠(456)
*17.	→	三国志Ⅶ		光荣/第三波(401)
18.	↑	合金装备 PC	Metal Gear Solid	Microsoft(327)
*19.	↑	盟军敢死队:使命召唤	Commandos: Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(297)
*20.	↑	FIFA 足球 2001	FIFA 2001	EA Sports/电子艺界(255)
*21.	↓	雷神之锤Ⅲ竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(174)
*22.	↓	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(147)
*23.	↓	FIFA 足球 2000	FIFA 2000	EA Sports/电子艺界(115)
*24.	↓	模拟人生	The Sims	Maxis/电子艺界(92)
*25.	↓	极品飞车:保时捷之旅	NFS: Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(85)
*26.	↑	笑傲江湖之日月神教		昱泉国际/中青旅创先(77)
*27	↑	半条命	Half－Life	Sierra/奥美电子(70)
*28.	↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美(56)
*29.	↑	网络三国		中华游戏网/智冠(44)
*30.	↓	虚拟人生Ⅱ	Virtual Life 2	明日工作室/新天地(38)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

哈哈,终于统计完了,新世纪的第一期排行榜就要揭榜了,好激动啊!来来来,大家一起来看吧。前三名没有变化,《剑侠情缘Ⅱ》依旧保持在第三位,可喜可贺。这期的第一匹黑马是《新神雕侠侣》,它一上榜便抢到了第七名,除了在本刊上宣传做得好的原因外,其本身的品质确实不可小看,比《笑傲江湖之日月神教》的市场反响明显要好得多,看来还有进阶的实力。受《新神雕侠侣》的带动,中文武侠 RPG 的排名此次也几乎全线挺进,《新倚天屠龙记》竟然一下窜升至第十位,堪称本期第二匹黑马。不过 Racer 并不看好这款游戏,毕竟除了忠实于原著外,没有什么创新嘛!奇怪的是《新绝代双骄》,此次竟狂跌至第十六位,想必是古大侠的功力不及金大侠吧。此外,目前炒得很热的网络游戏依然投票者很少,《网络三国》上升了一位,也算小有进步了吧!其他的网络游戏就更是提不起来了,看来我们的网络游戏事业还需要大力弘扬啊!

顺便说一点题外话,最近有读者来信谈到上期"读者点评"的问题,表示对 Racer 选登"大量"仿"大话"式的点评难以接受,痛批 Racer 搞个人(爱好)主义,真是冤得很啊!其实 Racer 绝对不是"大话"迷,也从不说"大话"!我是很希望各位的点评能够百花齐放的,因此绝不会凭个人的好恶来取舍,上期只是赶赶风潮罢了,当然不会期期如此啊,要不 Racer 也会吐的!唉呀,忘了说了,这期也有一个,各位要做好心理准备哟^&^……

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1.________ 2.________ 3.________ 4.________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

读者点评

《剑侠情缘Ⅱ》 本期排名(3)

有一位大侠,不,是一群大侠,在那叮叮当当的你砍我杀。战斗结束后,所有人都倒下去了,于是世界安静了,故事也完结了。玩家:呜呜,人都死绝了,《剑侠情缘Ⅲ》可怎么继续啊?!

(郑州 王旭)

《新神雕侠侣》 本期排名(7)

但愿第三波不会登出这样的安民告示:"十六年后,下部发行。玩友心切,敬请期待。第三波书嘱'神雕'玩家,珍重万千,安心等待"

(安徽 黄志康)

虎头,龙身,又无尾!
到了绝情谷,杨过要与小龙女绝情;
到了绝情谷,玩家也要与游戏绝情;
第三波不会真的来三波绝情吧?

(哈尔滨 梁枫)

这款游戏把情与义刻画得十分细致,人物的性格也表现得淋漓尽致,使用的引擎也赶上了业界主流,过场动画还算流畅,不足之处是打斗场面时人物总是有棱有角的,让人心里怪别扭的。

(浙江 郑[illegible])

一对羡煞众人的神仙伴侣,一个凄美绝伦的爱情故事,一部金老先生的巨作,一个中国游戏的里程碑。精美的场景,细致的出招,强烈的气氛,美妙的音乐,将整个故事的神髓凸显出来。它不仅是比《笑傲江湖》好两倍而已,它代表了一个质的飞跃,一个成熟的制作小组所拥有的实力。我衷心希望它可以成为中文 RPG 史上的另一个《仙剑》。

(山东 李俊杰)

老歌新唱,要忠于原著,又要让人玩出新意,昱泉确实下了不少功夫。只是容量巨大,还要有续集才能完成全书,让人很不舒服。《博德之门Ⅱ》也就 4CD 吧?所以主要还是应该在游戏内容上下功夫!

(山西 贺鹏)

《合金装备 PC》 本期排名(18)

喂喂喂!大家不要生气,生气会犯了嗔戒的,索立德你也太调皮了,我跟你说过叫你不要乱开枪的,你怎么又……你看我还没说完你又打死了一个,子弹和时间是宝贵的,你乱开枪会引起敌人注意的,要是敌人发现你怎么办?就算敌人找不到你,你浪费时间也是不对的……

(武汉 [illegible])

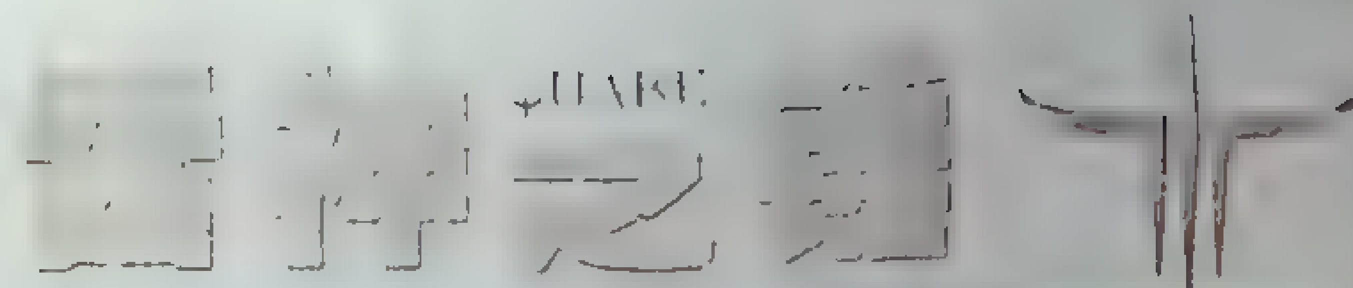
本期幸运读者

南京 刘佳佳　山东 卢晓川　北京 曹帆
河北 朱黎　北京 齐远









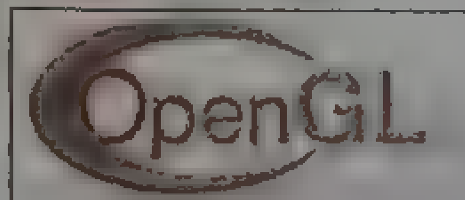
雷神之锤Ⅲ 终极优化指南

文/沉思

前　言

回想起来，id推出《QUAKE Ⅲ ARENA》已经是一年前的事情了，但无法否认，它是极少数至今仍然保留在许多玩家硬盘上的经典珍藏，而且恐怕在未来相当长时间内也不会被你从硬盘上DEL掉。在世界范围内，从纯粹的竞技角度看，Q3A是最富于挑战性和商业价值的。在去年(2000年)全球举办的大小十几次Q3A比赛中，公认排名第一的美国选手fatality共获得了10万美元的奖金。这样的事情大概也只有通过Q3A才能在游戏圈内实现。如此富于挑战性的电脑游戏，在国内也迷倒了万千玩家，去年举办的Impact Extreem雷神大赛更引来了各地的无数高手投身其中，在业内轰动一时

本文将以这款《雷神之锤Ⅲ》为例，来说明如何对3D游戏进行优化。推而广之，其他类似的OpenGL游戏大多可以从中有所借鉴。优化说穿了，基本就是讨论如何让游戏在现有的配置下跑得更快。那么，为什么我们需要一个运行"飞快"的Q3A？虽然《雷神之锤Ⅲ》的图形效果和它背后的引擎始终是整个业界和玩家津津乐道的话题，但作为一个竞技游戏，战胜对手比欣赏漂亮的画面更重要。很多人有个误解：对人眼来说，只要每秒显示帧数达到30帧就够了——甚至DVD画面只有24帧。然而实际上，人眼对不同帧频的区分度完全可以达到100帧以上。30帧只是保证产生连续视觉效果的最低要求(很多游戏过场动画只有15帧，所以感觉象"慢动作")。如果你经常在高于100帧的环境下运行Q3A，那么对于一台60帧的机器，可以深切感受到两者的区别。为了瞄准敌人，你必须放慢移动速度；涡轮枪(Rail Gun)的命中率开始明显下降；在平台间的跳跃距离大幅度缩短……要想成为一个真正的"QUAKE杀手"，保证自己有一个平均80帧的运行环境是最起码的要求。达到120帧以上，你会发现自己的动作出奇地流畅，仿佛可以在地图上"飞翔"，很多过去难以实现的跳跃动作也开始能成功完成了。



图－01：开放式图形库组织OpenGL的标志

除去游戏玩家喜欢Q3A外，很多DIY发烧友也对它情有独钟。Q3A在测试硬件——特别是显卡——效能方面，权威性不亚于著名的ZDNet WinBech系列。特别考虑到大家一般接触的测试软件都是针对微软的Direct 3D而开发，如果你想了解爱机跑OpenGL的效能，最方便的莫过于使用Q3A了(图－01)。

不过很多玩家遇到过这样的情况：朋友的电脑，配置明明不如自己，可跑起Q3A来，测试成绩却比自己好很多；新买的PⅢ733，搭配了GeFORCE2 MX，运行《3D Mark2000》有非常满意的得分，但在Q3A里的画面却总是一顿一顿的……凡此种种，很大程度上缘于你没有为Q3A作好优化工作。

作为一款上乘的3D游戏，《QUAKE Ⅲ ARENA》除去为业界提供了极佳的3D引擎外，对于普通玩家，它同样具有很强的可操控性。不算游戏设置界面内提供的那些效果开关，Q3A另有多达百余条的命令行控制项。细致地调整这些项目，你会发现Q3A在电脑上的表现将有很大变化。它们中的一些选项可以让Q3A的图象更精美(图－02)，而另一些则可以使游戏的执行效能显著提高。所以在开始我们下面的终极优化前，你需要先有一个概念：《QUAKE Ⅲ ARENA》在运行表现方面是一款具有很大弹性的游戏。



图－02：在高配置电脑平台上，Q3A可以展现令人惊叹的图象效果

这篇终极优化指南将从软件、硬件和网络等几个方面指导你如何微调Q3A。在开始具体的工作前，我要告诉你调整这些设定的两个原则：首先是性能优先，这意味着无论是游戏内置选项调整还是板卡的驱动优化配置，在大多数情况下都是以"性能优化"为主旨；其次是保证画质，虽然运行速度飞快的Q3A可以让你兴奋不已，但如果调整后看到的是一片模糊不堪的材质贴图和光秃秃的"雄伟"殿堂，那实在是很令人扫兴的。好，我们开始吧。

Ⅰ、软件篇

一、游戏界面选项的优化

开始优化前，先转到你的Q3A安装目录，在[..\QUAKE3\BASFQ3\]目录下有个名为q3config.cfg的文件，它是可以用"写字板"等工具直接编辑的文本文件，游戏的所有设置都保存在里面。现在把这个文件转移到某个你指定的位置留起来作为备份，这样你就可以跟着我一起从头优化Q3A了。每次运行游戏，Q3A会自动在目录下搜索并执行这个文件(就像当年DOS下启动电脑时运行的AUTOEXEC.BAT和CONFIG.SYS一样)。如果这个文件不存在，游戏就自动按默认方式初始化生成一个。

进入游戏后，首页界面有7个选项。

[SINGLE PLAYER]和[MULTIPLAYER]分别是执行单人和多人模式，同我们的优化主题无关，略过。

[SETUP]是游戏的选项设置，一会儿我们将要在这里"动手动脚"。

[DEMOS]里列出了可以观赏的比赛录象，排在头两个的名为demo001和demo002，它们分别包含1346和1399帧画面。这是id官方提供的录象，优化完毕后我们需要通过运行这两段录象来检验成果。

[CINEMATICS]是Q3A的过场动画列表，当你打穿全部的单人模式后就可以欣赏了。当然也可以在q3config.cfg里加上下面这个语句：[seta g_spVideos "\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"]，再运行游戏就可以直接看到所有的动画了。

[MODS]里列出了各种不同的游戏模式，默认情况下里面只有一个[Quake Ⅲ Arena]，随着你自己不断从网上下载新的游戏模式，它会逐渐丰富起来。这部分项目也和优化无关，略过。

[EXIT]项目就很简单了，不想玩了，要退出游戏就按这里喽。

现在，点选[SETUP]项开始优化。在这个二级选项菜单中，包含了6类可调整的项目。

[PLAYER]里可以选择你喜欢的人物造型，和优化无关，略过。

[CONTROLS]包含对游戏操控的设定，包括键盘、鼠标和摇杆的键位安排、灵敏度调整等，和效能优化无关，略过。

[SYSTEM]是我们在游戏界面中进行效能优化的重点，稍后具体谈。

[GAME OPTIONS]包含游戏其他一些零碎项目，有些关乎性能发挥，下面会讲到。

[CDKEY]里填入你的Q3A光盘序列号，在Internet上进行多人对战时，对方服务器会检查这个CDKEY。但国内的大多数Q3A服务器都免除了对这个序列号的检查。

[DEFAULTS]可以恢复默认设定，不过意义不大——你只要删除q3config.cfg，再运行游戏，所有设置会自动恢复到默认状态

(一)SYSTEM

我们进入[SYSTEM]项。出现在你面前的三级菜单包含4个大项。

[GRAPHICS]图象设定，这是游戏界面内优化的重点。

[DISPLAY]控制画面的亮度和尺寸。

[SOUND]掌管游戏音频部分的调节。

[NETWORK]里设置你的网络对战设备，从14.4Kbps的MODEM到先进的ADSL或Cable这里都有选择。

[GRAPHICS]

点取这个项目，屏幕右侧列出了不少项目。我们逐一优化。

▶01.[Graphics Setting]：这个项目有5种选择，前4个是id为用户预置的配置方案，它们包括[High Quality/Normal/Fast/Fastest/Custom]，图象品质依次从高到低，运行效率则从低到高。有时玩家会在一些测试文章中看到，"某某板卡Q3A的High Quality测试结果是xx帧；Fastest测试为xx帧"指的就是这里不同配置方案下的测试。不太熟悉Q3A的玩家可能会想，既然这里已经预置了[Fastest](最快速)方案，为什么还要自己去优化？其实即使是[Fastest]方案，它所调整优化的选项也远没有真正达到可以优化的极限，而且反而导致游戏画面相当"惨不忍睹"，所以仍然需要用户自己去DIY调整。这个项目我们选择[Custom](用户自定义)。

▶02.[GLDriver]：Q3A的3D程序接口采用的是OpenGL，但在Voodoo3以前，3dfx的Voodoo2和Banshee等显卡并不支持完整的OpenGL，而采用它们自己的MiniGL驱动。Voodoo3刚推出时也有一段时间无法支持，后来这个问题在新版驱动中得到了解决。这个项目包含[Default/Voodoo]两种选择，无论你是否是3dfx Voodoo系列的用户，只要保证自己的驱动够新，显卡能支持OpenGL，那么这里我们都选择[Default](默认)。

▶03.[GL Extensions]：这里决定是否在Q3A中打开对OpenGL的一些子集函数库支持，有[ON/OFF]两种选择。一般情况下，3dfx Voodoo/Rush/2/Banshee/3/5系列、nVIDIA的TNT/2/GeFORCE/GTS/MX系列、ATI Rage/Furry/RADEON系列、Matrox的MGA G200/400/450系列都对此项目支持，所以我们选择[ON](打开)，这可以提高OpenGL的执行效能，增进Q3A的性能表现。

▶04.[Video Mode]：这里设置Q3A在运行时的屏幕分辨率，从最低的320×240象素到最高的2048×1536象素。对于PⅡ以上的电脑，可以考虑从640×480象素起调整；PⅢ级的机器则可以试一试800×600象素和1024×768象素(但后一种需



要高频PⅢ,比如866MHz或933MHz等。对于低配置电脑的朋友,我也不建议您用低于640×480象素来跑游戏。如果确实感觉运行速度慢,可以缩小屏幕显示范围,这个设定在上一级菜单的[DISPLAY]里调整

▶05.[Color Depth]:这里确定游戏运行所用的色深:包括[Default/16bit/32bit]等3个选择,出于性能优化的考虑,我们选择[16bit]。如果您是Voodoo3或更低阶的3dfx用户,这里也只能选16bit;如果您的电脑非常Cool,简直快要提前跨入GHz的时代,而且偏偏又在用ATI RADEON系列的显卡,那么这里应该选择[32bit]。RADEON内部管线设计就是为32bit优化的,所以如此选择反而会比16bit还快上3~5帧

▶06.[Full Screen]:确定以全屏还是窗口模式运行Q3A选项包括[ON/OFF],我们选择[ON],这样的执行效率要比窗口模式高,后者还需要系统额外划出一部分资源描绘页框和区隔背景的2D桌面,性能表现要比全屏低不少

▶07.[Lighting]:这里设定游戏中的光源处理方式、包括[Vertex/Lightmap](顶点光源/光照光源)两种。Lightmap光源可以表现更真实的环境效果,光影柔和逼真,但却是相当耗费系统资源,所以强烈建议使用Vertex顶点光源来跑Q3A。对于没有使用GeFORCE和RADEON这两个支持硬件T&L(光源与坐标转换)系列显卡的玩家,您可以自己做个实验:在其他游戏选项都不变的情况下,仅切换顶点和光照两种光源模式,Q3A的测试结果可以相差近20帧——这是个相当惊人的数字了。很多人以为《极品飞车:保时捷之旅》图象很漂亮也很吃机器性能,其实它在光源处理上采用的只是Vertex方式而已,远不算什么"耗能大户"。

▶08.[Geometric Detail]:这里调整游戏中的图形几何细节。Q3A和其他同类游戏比较,或者和自己的前作相比,在图形方面进步比较明显的一点,就是引入了大量的曲线、曲面和团状雾化效果。这使得无论是游戏人物造型、地图上的盔甲和补血球,还是那些宏伟的歌特式建筑拱门都得以更光滑的形式呈现在玩家面前。但这些漂亮的曲线背后,却是CPU、显卡和内存要加倍工作,计算数量庞大的多边形来圆润这些边角。所以适当降低这个选项,可以明显提升Q3A的运行效率。这里包括[High/Medium/Low],建议玩家先选择[Medium](中等细节),你会看到那些漂浮在地图上的补血球外沿不那么圆,有些折线;建筑物的拱门则基本仍然是圆润的边线,整体视觉效果应该不算太难看。如果感觉运行起来还是速度慢,那么就调节成[Low](低细节),这时候那些补血球看上去更象多面体的灯笼,有棱有角;拱门也出现了很多直线。

▶09.[Texture Detail]:这里决定游戏中物体的材质细节,用鼠标点选从左到右共有4档,细节度也依次增高。材质细节又起什么作用?在Q3A的地图中,很多地面和墙壁都是凹凸不平的,材质细节越高,你越能仔细看出地面上那些细小的凹痕和凸起。如果材质细节太低,那么整个环境则看起来是模糊一片。对于PⅡ以上电脑可以将游标移动到从左起的第3档,低一些的机型则使用2档

▶10.[Texture Quality]:贴图材质的品质选择有[Default/16bit/32bit]。和上面提到的色深(05)项目一样,除非你的机器是高速CPU配合RADEON系列,否则即使是GeFROCE2 GTS的用户,也一样建议选用[16bit]方式,这可以获得最佳性能。

▶11.[Texture Filter]:控制材质过滤方式的项目,包括[Billinear/Trillnear](双线过滤/三线过滤)。当玩家采用双线过滤时,在一些含有远景的环境,会发现贴图材质在离视角近的部分和远离视角的部分之间,有一条比较明显的分隔线,仿佛一过了这条线,贴图材质马上就变得非常模糊。如果采用三线过滤,你会看到,在刚才那条分隔线的位置,现在则是比较顺畅的一段过度材质,介于清晰和模糊之间,看上去柔和自然一些。即使有如此的好处,但我们这里仍然要选择[Billinear]材质过滤。因为对于很多显卡来说,虽然都标称自己支持三线过滤,但其实却是通过软件模拟来实现——比如在游戏玩家中有很大占有率的nVIDIA TNT2系列。G400和Voodoo3笔者不是非常确定是否硬件支持三线过滤,但有一点可以肯定,采用双线过滤,可以比三线过滤又快上3~5帧

▶12.[Driver Info]:这里没有可调整的项目,但可以查看当前使用的OpenGL驱动文件名称和版本等周边信息。

全部设定好后,要记得按屏幕右下角的[Accept]按钮使选项生效

[DISPLAY]

结束[Graphics]的优化,我们来看这部分

[Brightness]:是屏幕的亮度控制条,由于我们前面在光源部分采用了[Vertex]顶点光源,会导致在某些地图中画面偏暗,所以这里可以适当把控制条向右拉一点,屏幕会亮一些。

[Screen Size]:控制屏幕上显示的游戏画面大小。如果你的机器速度确实比较慢,但一味降低分辨率又会看不清屏幕上的景物,那么通过这里适当缩小屏幕上的显示面积可以解决问题。

[SOUND]

这部分包含4个项目

[Effects Volume]:调节游戏中的音效,这个项目和性能无关,根据自己的声卡和周围环境要求选择一个合适的大小就可以。

[Music Volume]:调节游戏音乐音量,也和性能优化无关,但建议你将它调整到最小(也就是完全关闭音乐),否则与人对战时会影响你迅速判断对手的位置和状况

[Sound Quality]:决定游戏中音频部分的品质高低,包含[High/Low]两种选择。这个项目会影响游戏性能表现,不过除非你还在用ISA声卡,一般情况下只要是YAMAHA 724同级别或更高档的产品,这里选择[High]就可以了。虽然[Low](低品质音频)可以使游戏跑得更快,但音效部分听起来实在非常浑浊不清,不利于对战时判断状况

[A3D]:是Q3A正式支持的3D音频程序接口(id没有选择创新科技的EAX环境音效)。这个项目包含[ON/OFF]两个选择。无论你在用什么声卡,此处都建议选择[OFF](关闭A3D支持)。虽然象帝盟的MX300和傲锐的2500D等声卡可以硬件支持A3D 2.0规范,但打开这个选项都会严重影响Q3A的运行效率,大约比关闭A3D时要慢15帧左右。你与其打开A3D,不如为自己挑选一副质量上乘的耳机,这样的定位更准确而且节约系统资源。

[NET WORK]

只有一个项目。

[Data Rate]:选择你用来连接网络的设备。和性能优化无关,根据自己的实际情况选择是56Kbps的MODEM还是ADSL或LAN就可以。

OK,[SYSTEM]这一部分的优化设置做完了,现在让我们回头来看看和它同级的[Game Options]设置。

(二)[GAME OPTIONS]

包含11个选项。

▶01.[Crosshairs]:选择你喜欢的准星形状,和优化无关。

▶02.[Simple Items]:包含[ON/OFF]两种,我们选择[ON]。在游戏中,地图上漂浮的那些枪支、弹药、护甲和特殊物品等,在你选择[ON]时将以2D符号的形式出现,而并非默认情况下那些漂亮的立体实物。这可以将帧速提高2~3帧(图-03、图-04)。

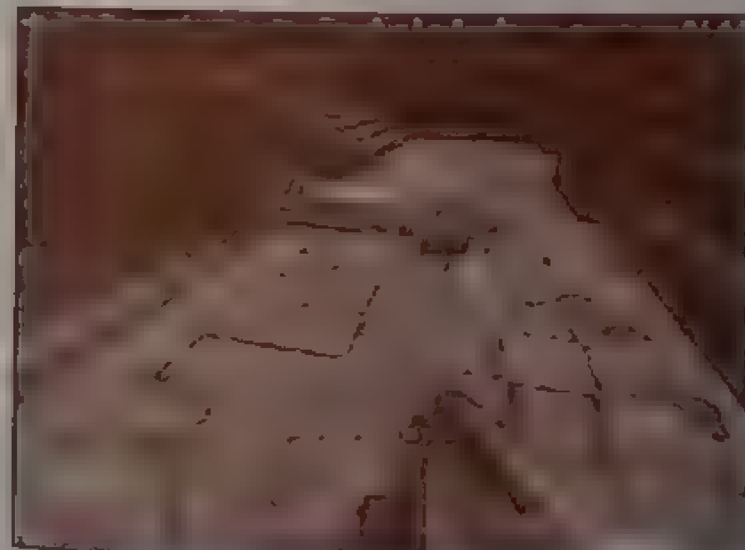


图-03

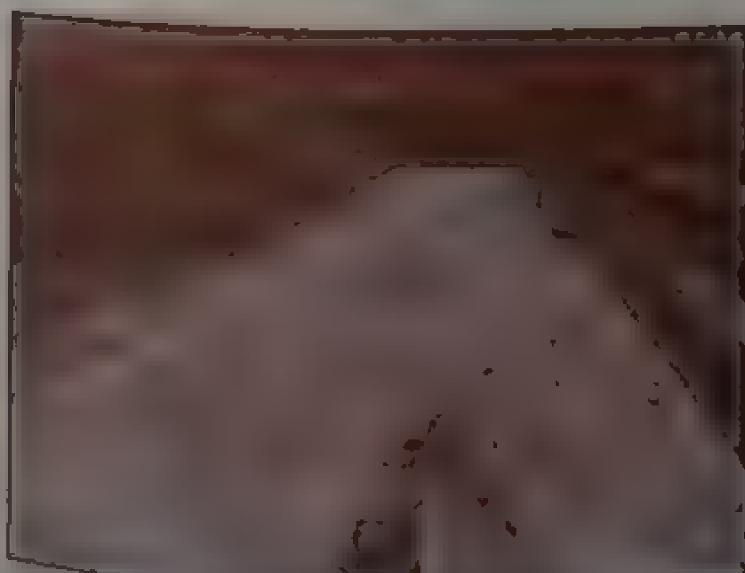


图-04:打开这个选项,虽然火箭筒变成了符号形状,但游戏速度可以提高少许

▶03.[Marks On Walls]:选择是否在墙壁上显示枪支射击的弹痕,包含[ON/OFF]两种。我们选择[OFF],关闭弹痕显示。这样的选择,当你用枪向墙壁或地面射击时,上面将没有任何痕迹——虽然显得不真实,但在激烈的竞技时你恐怕不会有时间去观赏那些弹痕,而且关闭这个效果可以减轻一小部分系统负担。



▶04.[Ejecting Brass]:包含[ON/OFF]两种,我们选择[OFF]。每次射击后,选择[OFF]你将不会看到弹壳从枪管里弹出来。特别是2号武器(机关枪)急速射击时会弹出很多弹壳,既影响速度,又妨碍玩家比赛的视线。

▶05.[Dynamic Lights]:通过[ON/OFF]来选择是否使用动态光影,为性能考量,当然要用[OFF]来关闭,可以比较明显地提高游戏速度。

▶06.[Identity Target]:通过[ON/OFF]来选择当枪管指向对方时,对方头顶是否浮现人物姓名。如果你是非常注重性能表现的玩家,那么就关闭这个项目([OFF]);不过不会有明显的速度改善。一般情况下,这个项目还是打开,至少在TDM团队竞赛(Team Death Match)和CTF夺旗竞赛(Capture The Flag)时能借此确定身边是哪位队友。

▶07.[High Quality Sky]:通过[ON/OFF]来选择天空贴图的品质,出于性能考虑应该选择[OFF],这样那些不断有彩色流云飘过的天空就只剩下一片雪白了。不过这里建议玩家还是要选择[ON]——虽然这会让速度下降一些。并非是美观的原因使我们应该打开高品质天空贴图,而是在TDM和CTF模式下,屏幕左上角会不断滚动回馈很多当前战况。这些播出的文字多为白色,如果你关闭了背景的天空高品质贴图,白色的字显示在白色背景上就什么信息都看不到了。这在激烈的比赛中可是致命的缺陷。

▶08.[Sync Every Frame]:帧同步选项分[ON/OFF]两种,这里一定要选择[OFF],否则无论你的电脑CPU和显卡有多劲,画面刷新的速度都会受到显示器刷新速度的限制。

▶09.[Force Player Models]:是否在游戏中强制显示同样的人物造型。Q3A包含有大约30个各具特色的人物供玩家在游戏里使用。这些人物的跑动声、叫喊声和造型贴图都不一样。假如在某张大型CTF地图里进行6对6的对战(比如著名的Q3W CTF地图),12个队员偏巧选择了12个不同的人物,那么游戏在调入数据和比赛过程中就要不断计算这些不同的声音和贴图数据,然后再反馈给玩家。这对于电脑来讲是蛮沉重的负担。所以如果是性能优先,则这个项目应该使用[ON],这样在你的电脑上所有的玩家将以同一个造型出现,大大降低了系统运算量。这里要多说几句,此处的选项如果是[OFF](允许使用各自不同的造型),虽然会降低游戏速度,但也另有好处。由于脚步声和叫喊声都不一样,你可以通过"听声"来判断即将转过墙角的是敌人还是自己的队友,从而提早决定是立即挺身支援呢,还是赏对方一粒火箭弹。

▶10.[Draw Team Overlay]:显示其他队员位置。凡是符合id规范的Q3A地图,无论是官方发布的,还是其他资深玩家制作的,都会给整张地图的几个关键地点命名。比如100点红色护甲的再生点会被命名为"RA"(Red Armor),100点生命剂的再生点则命名为"MH"(Mega Health)。在TDM和CTF这些多人对抗比赛中,这个选项允许你在屏幕4个边角的任一处显示队友当



前所处的位置。如果你看到其他人的位置都显示在"RA"集合，说明你的团队正在等待红色护甲再生，好准备下一次进攻，这时孤身在外的你最好赶快向队友靠拢，否则可要被敌人围殴啦。当然除去4个边角的选项外，你也可以彻底关闭这个功能，以此得到最好的游戏速度，不过这在组队比赛中可是非常危险的举动哦

▶11. [Automatic Downloading]：当你连接某个 Internet 上服务器时，可能会碰到对方使用的地图你没有安装过，打开这个选项，碰到类似情况，电脑就会自动从服务器下载这幅地图。这个选项和性能优化无关。

到这里为止，我们把能通过游戏界面来完成的优化动作都做好。现在你可以退出游戏了，后面部分的优化是不需要启动游戏的。

二、配置文件的手动设定

上文提到过，Q3A 所有的游戏设定都是存放在［..\BASEQ3］子目录下的 q3config.cfg 文件里。这是一个纯文本文件，可以直接用文本编辑类的工具修改。前面我们所做的那些优化现在已经被记录在 q3config.cfg 中，但除去游戏界面里提供的那些选项开关外，其实还有很多类似的条目可以优化，这就需要玩家自己动手了。编辑 q3config.cfg 可以使用 Windows 98 自带的"写字板"(Wordpad)，或者我更推荐使用 UltraEdit－32。这个软件可以在这里下载到［http://www.win2000.com.cn/down/uedit32.zip］，大约有2.1MB；另外网络上也可以找到汉化补丁，免除你头痛E文的苦恼［http://zxs.netwalk.net.cn/patch/z－uedit32－710－w.exe］(张学思版，汉化效果很不错的)，大约要700KB。

在开始手动编辑 q3config.cfg 前，你需要了解到 Q3A 里的某些命令行并非通用于所有电脑，比如我们下面出现的一些以"r_xxx"开头的设定就需要根据个人电脑的具体情况去慢慢尝试。另外，你也许从朋友或网络上看到一些优化方面的文章，使用其中的几个命令行后，发现自己跑得更快了，跳得更远了。但要知道，这些命令有不少是只有当服务器端开放时才生效，否则仅能在你自己的机器上起作用，并不具有与人对战的实用价值。现在打开 q3config.cfg，开始优化编辑工作。

▶01. [set cg_centertime "1"]：对战中，当你成功地干掉对手或为敌人所杀时，屏幕上会出现一些提示信息。默认情况下这个信息将在屏幕上保留3秒，然后自动消失。这既妨碍视线，又多少有些影响性能，我们将信息出现的时间设定为0秒，也就是关闭了这个功能。注意在 set cg_centertime 和赋值 1 之间要有一个空格，以下同

▶02. [set cg_drawAmmoWarning "0"]：来吧，开枪正射击到兴高采烈的时候，屏幕突然蹦出一行红色的提示：当前弹药量过低……讨厌，难道以为我看不见屏幕下方的数字显示么？！这个设定将关闭这个恼人的提示，节约系统资源

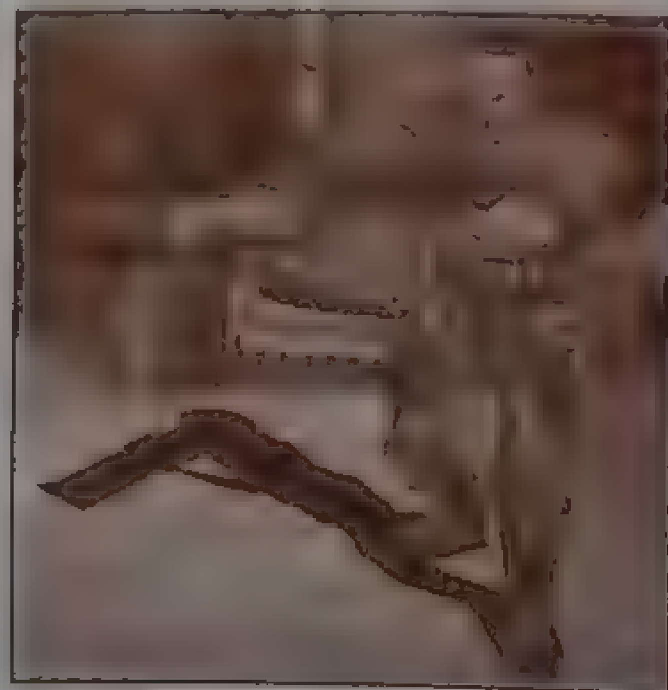
▶03. [set cg_drawAttacker "0"]：Hmm……刚才在混战中有某人在我背后搞小动作，我要报仇！现在看一下屏幕右上角，那里显示的头像将告诉你刚才是谁在开黑枪。其实想想无所谓啦：地图上的"活动物体"，除了你自己，其他的统统干掉就好所以我们要关掉这个项目

▶04. [set cg_drawgun "0"]：每次换枪，你都会在屏幕上看到相应的变化，无论是粗大的火箭筒还是双管霰弹枪都显得那么威风。不过这些枪的图象可是会挡住相当面积的屏幕显示，而且系统要有一部分资源花在描绘这些武器上。所以对于已经熟记这些枪支编号的你来说，还是不要让它们出现在屏幕上的好。

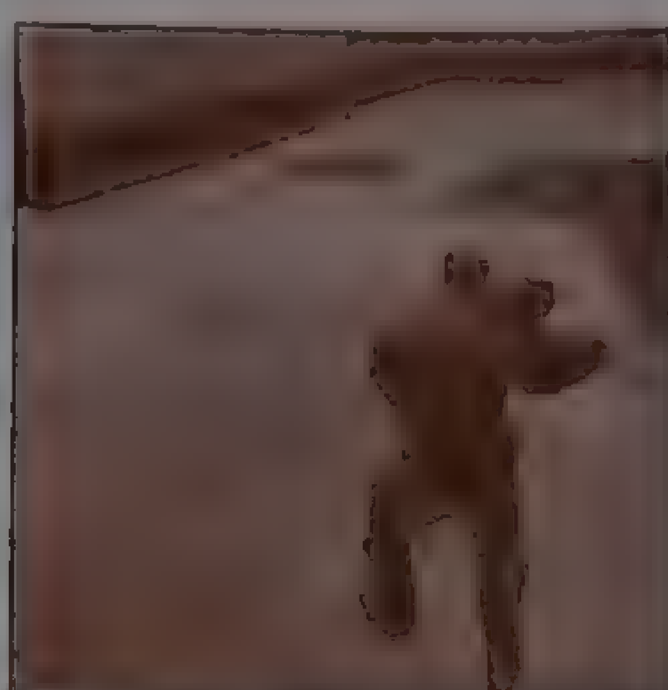
▶05. [set cg_drawRewards "0"]：哇，好厉害，你在两秒内连续干掉了对手，RailGun 的涡轮枪也连续命中。Q3A 要给你奖励啦，就是那个很酷的"Excellent"和"Impressive"。我们的设定会把画面中人物头顶的奖励符号取消，不过你仍然能够听到语音鼓励。

▶06. [set cg_drawTimer "1"]：这个项目会在屏幕右上角显示当前这局游戏进行的时间，建议玩家一定要打开此项。无论是你和对手单挑，或者同伙伴一起组队 TDM/CTF，精确了解时间进程都非常重要。你可以以此计算地图上重要物品和武器的重生时间，估量对手的生命和防护状况，这些可是取胜的关键之一哦

▶07. [set cg_gibs "0"]：这个项目对于提升游戏运行速度大有帮助。我也是 Q3A 的忠实玩家，当然晓得用涡轮枪把对手在空中射开花有多爽。不过你想，混战场面已经要把机器拖到很慢了，一帮人再纷纷表演血肉横飞的空中开花，那些随机运算的溅射效果就算是 1GHz 的 CPU 也要头痛——何况也不利于青少年健康成长啊。所以我们要关闭这个效果，让 Q3A 变成老少咸宜的卫生游戏。哈哈哈哈，我太环保啦！！



图－05



图－06

人物投射在地上的影子如此复杂，这可太难为 CPU 了，还是关闭阴影效果吧

▶08. [set cg_shadows "0"]：以往很多游戏在表现物体投射的阴影上都比较"偷懒"，基本是做个黑乎乎的贴图就算完工——比如《生化危机》系列。但 id 在 Q3A 中提供了非常漂亮且精确的人物光影效果，它可以根据人物造型和光源变化而在地面上显现不同的影子。可惜画面漂亮的代价就是性能急剧下降，所以我们现在彻底关闭阴影效果，这可以大幅度提升游戏速度。(图－05，图－06)

▶09. [set com_blood "0"]：呵呵，刚才提到要做个卫生游戏。既然已经关闭了血肉横飞的效果，干脆就把所有和"血"有关的特效都关掉，这样游戏可以跑得更快。

▶10. [set com_hunkMegs "56"]：从 2000 年下半年开始，国内内存市场疯狂大降价，你升级了没?我反正已经把系统搞到了 384MB 的内存，估计在微软推出 Windows 3000 前可以马虎应付过去了。不过如果你没有手动设定，Q3A 可不会自动增加使用内存进行数据运算和交换的百分比。在 id 官方的"常见问答"中提到，如果你有 128MB 以上的内存，这个项目的数值不要超过 96，最少要剩余 32MB 给其他程序。这里的 56 是指 64MB 内存用户的官方默认设定，你要根据自己的情况来调整。适当提高这个数值，除了可以让游戏跑得更快，还有助于改善在 Internet 上比赛时的网络延迟现象。

▶11. [set g_log ""]：每次玩 Q3A，游戏目录下都会跑出个 games.log 的文件。偶尔游戏启动失败或非正常退出，很多信息也随之写到这个文件里。总之它记录了你每一次玩游戏的所有过程。如果你今天联网和人大战了 10 小时（我真佩服你的坐功），退出游戏后会发现这个文件大得不得了，设成［""］就彻底关闭了日志的生成。

▶12. [set r_lodbias "2"]：把地图总合图形层次设到最大为 2，这可以少许增加游戏的运行效率，大约在 2～3 帧。

▶13. [set r_lodcurveerror "0"]：这个项目的设定因人而异，你可不要简单往里面填个数字 0 就了事。耐心一点，在默认值 250 到 0 之间慢慢尝试，最好在不同赋值下截一些图片自己比较。如果只是简单填个 0，那么有些地图的建筑显示会出问题。推荐你在 100 附近尝试。

▶14. [set r_picmip "5"]：这个项目的调整可以少许增加游戏运行速度，它控制着最大材质尺寸。数值的设定从 0(最细腻)到 8(最模糊)，系统默认为 1。这个 5 是世界头号 Q3A 玩家 fatality 的设置，我是没办法用的——画面难看到令人发指的地步，根本不象个 3D 游戏了。

▶15. [set r_stencilbits "4"]：设置 Stencil 缓存的大小（嘿嘿，我也不晓得这个缓存是做什么用的，所以不许提问)。它的取值范围是 0～16，默认为 8。一般出于效率考量，设定到 4 就够了，可以少许提高帧数。

▶16. [set r_subdivisions "500"]：设置游戏中物件曲线的详细程度，默认为 4。取值范围从 1(最平滑圆润)到 999(你自己看吧)。这个项目和游戏界面里的图形几何细节的作用相近。具体调整多少要看你的眼光。数字越大，游戏跑得越快。

▶17. [set s_khz "11"]：声音采样率，调整到最低的 11KHz，游戏跑起来会快一些，不过你基本没法听声辨位了。

▶18. [set s_mixahead ".08"]：设定混音采样前的延迟，默认是 0.2 秒，改成 0.08 能少许提高效率。

▶19. [set r_ext_compress_texture "1"]：这将开启游戏的大纹理材质压缩功能。对于使用 Savage 4、Voodoo3/5、GeFORCE 和 RADEON 的用户，建议使用此设定。开启压缩会些微降低画面质量，但在很多大型地图和多人混战时能比较有效地提高运行速度。

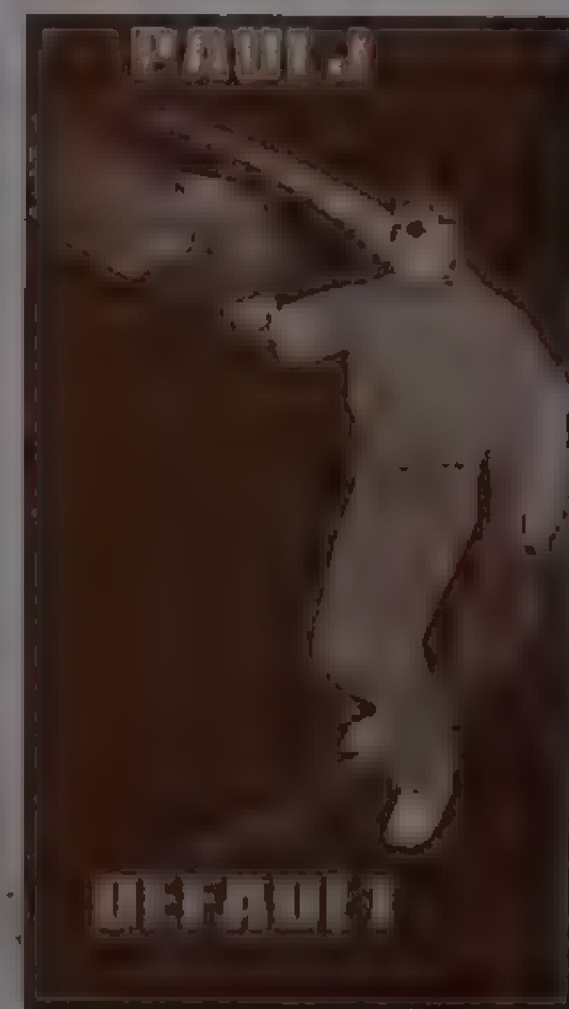
▶20. [set r_flares "0"]：这可以关闭游戏中的火焰效果，能提高一些速度。

三、升级补丁的剖析与安装

(一) Q3A 有过哪些版本的升级

《QUAKE Ⅲ ARENA》在 1999 年圣诞发布的时候，光盘里的游戏版本是 1.11 版(最早的可玩版 DEMO 为 1.05 版，截止到 1.09 后就推出了正式版)。过了没多久，id 就开始提供升级补丁，陆续包括 1.16j、1.16m 和 1.16n 等几个。

后来，当游戏升级到 1.17 版后出现了一些新变化。这包括在可选的人物造型中增加了几位 id 的工作人员（图－07)，对于 TDM 和 CTF 等团体模式加入了少许新的信息提示，针对当时已知的一些作弊程序进行了反作弊加密，使玩家可以更公平地在服务器上竞技。但也正是由于这些改进，使得 1.17 版的 Q3A 和以前版本无法兼容。这意味着以 1.17 版录制的比赛录象，以前的版本无法观看；由 1.17 版做服务器而架设的游戏，以前版本的玩家也无法加入。这两种情况反之亦然。1.17 版的升级补丁可以在这里下载到［http://quake2.play.net.cn/q3－files/patch/q3pointrelease_117.exe］，文件长度大约为 8.3MB。



图－07：以 Q3A 设计者为原形制作的游戏人物造型

大约在 2000 年 9 月底，id 在沉寂了相当一段时间后，终于又推出 1.25 版补丁。这个版本包括以下更新：取消了运行游戏时的光盘校验，只要玩家在安装时选择了最大化安装，玩 Q3A 时就不再需要把光盘插入光驱了；游戏次级菜单的［Team］选项名称更改为［Start］；在 CTF 模式中加入了"Assist"（协助）和



“Defense”(防御)两种奖章；加强了Bot(电脑操控的机器人)的人工智能水平；支持《QUAKE Ⅲ TEAM ARENA》(截稿时尚未正式推出的Q3A官方资料片，以下简称Q3TA)中的人物造型“换头术”；支持MPlayer的Global Rankings(全球玩家排行)系统等等……。这个版本补丁大约有18MB大小，在增强游戏服务器稳定性和安全性方面又有所提高。但此版补丁推出后却受到了几乎所有Q3A玩家的谴责：它极大地改变了Q3A原有的物理特性。比如广受QUAKER欢迎的平移跳(一边向前跳，同时按住左平移或右平移键。这样当你连续跳跃时，每一跳的间距会越来越远，而且前行速度也越来越快)在这版补丁中被取消了，无论你如何地连续跳跃，间距都是相等的。再比如在某些双人对战关中有些比较薄的地板，站在下方的人可以用火箭炮袭击地板而震伤上层的对手，这个物理特性也在1.25版中被取消了。凡此种种，在Q3A已经推出的近一年时间里，早已为广大玩家研究透彻并在竞技中加以利用，而且也确实极大地增强了各类比赛的趣味性和观赏性。如果安装了这个补丁，意味着很多人们精心研究并实践的战技战术都要随之改变。因此这个补丁推出后，玩家的反对声一浪高过一浪。其后即将举办的几次国际赛事的组织者也纷纷表示将仍然继续使用1.17版Q3A作为比赛用版本。

很快id意识到了问题的严重性，随后的一周里连续推出了1.25p和1.25y版升级补丁。将1.25里新改变的电枪(Lighting Gun)初始子弹由50发恢复为老版的100发，DM13地图中Mega Health(100点生命补充)的重生时间也恢复成35秒。一部分1.17版的物理特性得以恢复，但被屏蔽掉的Tourney2/4、DM6/13等地图中地板可以被炮火击穿的特性没有修正。另外，1.25p版在连接1.25版或更早版本创建的游戏时会出错，录象也不兼容。大概id也知道这件事不会就此结束，所以后来的这些版本始终被标明是β测试版。最新的1.25y可以在这里下载[http://202.96.162.89/q3-files/patch/Q3PointRelease_BETA_125y.zip]，文件长度大约为17MB。到笔者截稿时为止，面临Q3TA即将发行的压力，估计正式的最新版补丁很快就会推出。

(二) 怎样确定你的Q3A版本

进入游戏，在任何界面按[~]弹出控制台。控制台右下角有[Q3 1.xx]的字样，这就是你当前的游戏版本。

(三) 补丁升级技巧

玩家看到这里可能会问，目前到底升级至哪个版本最好？笔者建议你使用1.17版。首先在游戏性方面，1.17版不会削减你的乐趣，它没有改变任何Q3A的物理特性；其次，1.17版对服务器的安全性做了比较显著的调整，可以防止相当一部分专门针对Q3A的黑客程序(你不想在互联网上遇到个打不死且百发百中的变态吧:-)；最后，目前网上的服务器和许多国际赛事都使用1.17版为标准游戏版本，你可以保证最大的兼容性。

有些玩家会说：升级到1.17后，朋友的电脑还在用1.16n，我们两个人之间无法对战了；或者我有些非常精彩的1.16版录象，升级后也看不了。要我再装一套Q3A在硬盘上又未免太占空间——要600MB上下，这该怎么办？下面具体说明如何在不多占空间的前提下安装多个版本的Q3A。

假设你已经下载了1.17版的升级补丁q3pointrelease_117.exe。Q3A游戏安装在[D:\QUAKE3]这个目录下。当前的版本是1.16n，主执行程序为QUAKE3.EXE。

首先将当前的主执行程序QUAKE3.EXE改名，比如改为Q3A-116N.EXE。

然后运行1.17版的升级补丁q3pointrelease_117.exe。安装时会提示你这个补丁将要展开到[C:\Program Files\QUAKE III ARENA]目录。现在手动将这个目录改为你实际的游戏安装目录，比如这个例子中的[D:\QUAKE3]，按确定后就自动完成升级。

转到Q3A的安装目录，你会看到这里生成了一个新的QUAKE3.EXE，同时旁边还有一个Q3A-116N.EXE，前者就是1.17版的主执行程序，后者就是你的老版本。另外，在次级目录[..\BASEQ3]里则增加或更新了PAK1.PK3、PAK2.PK3和PAK3.PK3等，这些压缩包实际都是ZIP格式的文件，全部可以用WinZIP等工具打开，它们就是1.17版新增加的内容。现在当你要上Internet对战时就执行QUAKE3.EXE，以便和服务器的1.17版兼容；想看早先的1.16n版录象，就执行Q3A-116N.EXE。怎么样，完全没必要另外安装一套Q3A——即使你重新安装Windows 98，只要Q3A的安装目录没有被DEL文件，这套游戏也不需要再次安装，直接运行主执行程序就可以玩。

Ⅱ、硬件篇

一、硬件配置

每次id公司推出的游戏，都会在很长时间内成为电脑玩家的硬件杀手。我甚至有时候怀疑，他们的作品，与其说是电脑游戏，不如说是3D引擎展示平台。Q3A在这方面同样毫不例外。

前文提到过，对于其他3D游戏而言，能满足30帧的运行速率是理想的表现。而对于Q3A来说，测试成绩在60帧以下的机器最好就不要同真人对战；没有平均80帧的性能，在Internet上较量将非常吃亏；如果能超过125帧，在许多“跳跳”的位置，你将有意外收获：比如掉下去却不减生命值，或不需借助踏板和火箭跳而直接蹦上去夺取护甲和补给……。正是由于这些原因的存在，不断“压榨”机器的极限性能，尽一切可能优化Q3A的运行速度就成了每个QUAKER不辍的追求(也是场噩梦？)！当年《QUAKE Ⅱ》时代的国际巨星、美籍华人Thresh，在重大比赛中使用的电脑是PⅡ400MHz+2×Voodoo2的SLI，这样的惊人配置在当时甚至比现今的PⅢ 1GHz+GeFORCE2 GTS还惊人。而2000年底举办的一些Q3A国际比赛，已经公布的机型则是PⅢ 1.4GHz+GeFORCE2 GTS Ultra。放下这些惊为天人的配置，还是先看看id官方对Q3A硬件配置的基本要求。

首先你必须有一片完全支持OpenGL的3D加速卡，否则其余免谈。其次在CPU方面，如果你的3D加速卡带有8MB的显存，那么Pentium 233MHz MMX是游戏运行的下限；如果3D加速卡上只有4MB显存(比如Voodoo 1、Voodoo Rush和Matrox M3D等)，那么CPU至少应该是PⅡ266MHz；换算成AMD的产品，大约需要K6-2 350MHz以上的处理器。再次，内存方面应该保证不低于64MB。声卡需要完全兼容DirectX 3.0或更高版本。最后，你要至少保留25MB的未压缩硬盘来最小化安装游戏，另准备45MB硬盘做交换文件用。

上面这段罗列的是正常启动Q3A所需要的最低硬件配置，把它当作动画片来欣赏应该是没问题了。也许你可以在更低的平台上运行Q3A，但我相信那几乎是毫无操作性可言的。考虑到单纯追求高端配置是件无止境的事，所以我不去讨论如何算是最劲的Q3A平台。这里仅以笔者的体验，告诉你大约什么档次的机器能够比较顺利地跑这个游戏。

CPU方面建议你至少用一颗Celeron 450MHz作电脑的核心——不管你是否有超频；显卡则以nVIDIA TNT或者Voodoo2作下限(Banshee也可以勉力运行，但效能实在是……)；内存要有64MB，这是没商量余地的；声卡起码是PCI总线的版本，当年辉煌一时的Creative AWE64就算了吧；硬盘应该有500MB以上的空间以进行游戏的最大化安装。这些要素中，CPU、显卡和内存是最关键的3点。

二、升级系统的优先次序

这里有个问题，很多玩家现实状况是CPU的速度慢、显卡的效能低、内存的容量小，这三者因为资金问题一般都是短期内“鱼与熊掌不可得兼”，那么升级时应该是怎样的优先排列？笔者的建议是CPU> 显卡> 内存。

CPU这几年虽然更新换代的速度也很快，但整体的市场步伐要落后于显卡。再加上微米工艺的成熟，CPU可超频几成定局，使得它在“保值”方面的潜力比显卡要好。另外，现在很多新生代的显卡自身对CPU运算能力的依赖性很强，没有一颗强劲的“芯”根本就带不动这些家伙。慢速CPU配强力显卡，前者只能成为整套系统的瓶颈，所以CPU要最先换。

显卡在近一年的时间里，换代速度快得惊人。如果说CPU的进步还只体现在封装形式上的改变，其他主要仍然在提高运行速度而已，那么显卡的技术变化可谓大矣。无论是Matrox整合到DirectX中的环境凹凸贴图(EBM)，3dfx强调的硬件全屏抗锯齿(FSAA)，还是nVIDIA推崇的光源与坐标转换(T&L)，又或是ATI提升3D运算利用率而设计的Hyper-Z，这些都是实实在在的技术革新。每一次新卖点的推出就导致显卡产品换代。对于玩家而言，与其立即花巨资购买当前最昂贵的显卡，不如先买颗高速CPU。稍过个把月，你很有可能以相当优惠的价格买到略落后一点点的“准最新”显卡。

至于内存，64MB的容量是个最低要求；128MB可以让Q3A变得顺畅起来；超过256MB，单以游戏而言，你不会有更明显的感觉了。其实64MB虽然跑Q3A有些慢，但也主要体现在启动、退出和装入地图等阶段，真正在游戏运行过程中还是基本能顺利跑完的。所以和CPU、显卡相比，内存就成为最后考虑升级的对象。

当然，这三者升级的顺序只是以一般市场情况而言。如果遇到2000年岁末内存持续大幅走低这样的状况，你不是优先去扩充自己可怜的64MB内存，那倒显得有些“呆气”了。

三、显卡的优化

为你的机器装配一片性能强劲的显卡对于Q3A而言是非常有必要的。不过考虑到玩家中不少学生族大多囊中羞涩，在你掏钱买新卡前，倒不妨先充分挖掘一下现有显卡的潜力——作好显卡的优化。

所谓显卡优化包含两个意思。一是直接对显卡的运行频率进行超频(核心与显存)，以此提升显卡的运算能力(填充率、三角形处理等)；二是通过调整驱动程序界面里的选项、修改注册表或在AUTOEXEC.BAT等文件中添加命令行等方法提高显卡运行效率。

(一)显卡的超频

首先到这里下载最流行的显卡超频工具PowerStrip 2.78版[http://wcarchive.cdrom.com/pub/3dfiles/tweakfiles/video/pstrip.exe]，安装结束后程序会提示你以标准(Standard)或可编程(Programmable)方式刷新频率，自己随便选择一个(可编程方式可以对显卡刷新频率进行微调)。确定后PowerStrip的工具条就出现了。

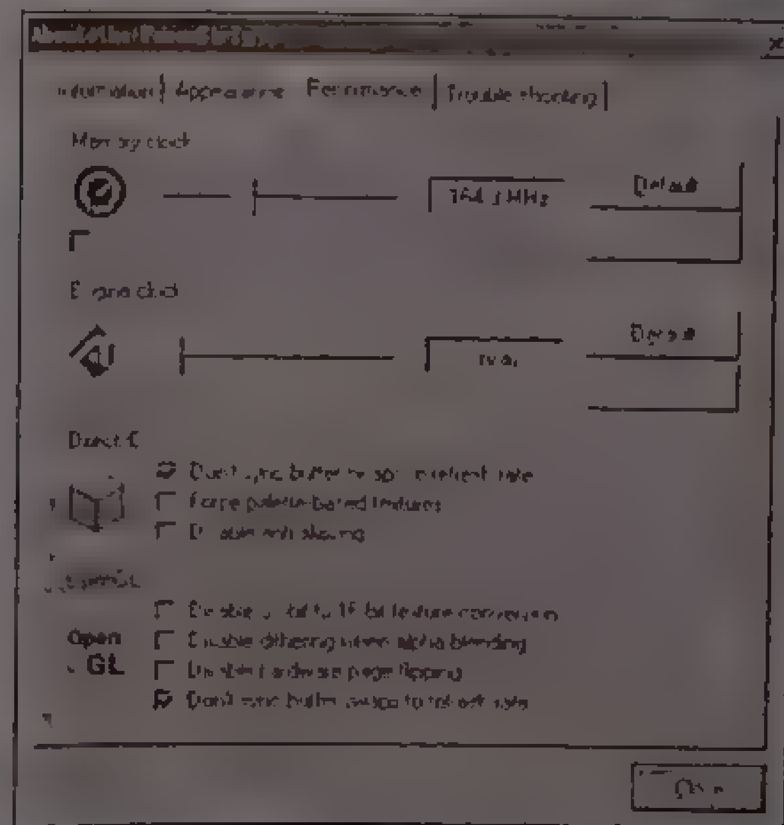


图-08：PowerStrip是使用最广泛的显卡超频软件，图中的ATI RADEON就只能对显存超频



在工具条最右侧有个惊叹号图标的按钮，用鼠标右键点下会自动弹出一个新的标签页，默认标签为[执行效能调整]页面上有两个滑动条，上面是[记忆体时脉](显存频率)，下面是[Engine Clock](核心频率)。一般情况下，这两个滑动条可以分别拖动，越向右侧拉，频率越高，显卡性能也越强。但某些显卡只有其中一个滑动条可以改变，比如Voodoo3、G400和RADEON，这是由于显卡厂家把自己产品的显存与核心频率按照一定比例锁死，超频时只能按这个既定比例更动，而无法各自单独调控。(图-08)

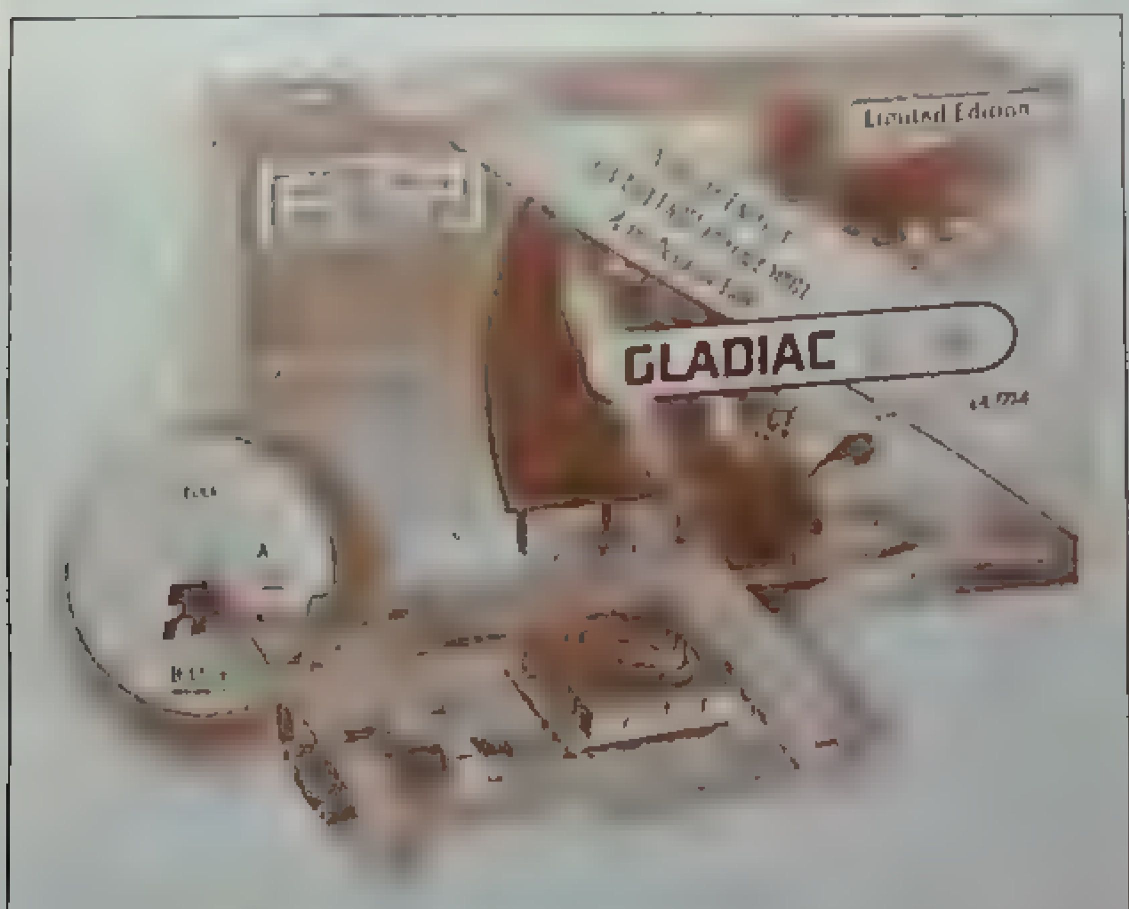


图-09：艾尔莎的GLADIAC ULTRA采用nVIDIA GeFORCE2 GTS Ultra芯片，配备4纳秒的显存颗粒，绝对是终极玩家的"核武器"

在笔者做"斑竹"的一些视频讨论区和留言板常会看到有玩家问：我用的是TNT2 PRO/16MB版，我要超频，最多可以上到多高？帖子后面常有不少热心的网友跟进，大家纷纷报上自己的纪录。这样的帖子我一般都没办法做回复，因为影响一片显卡超频能力强弱的因素实在有不少，不是简单根据什么卡就能判断一定可以超频到多高。

一般来说，显卡要有比较强的超频能力，需要如下几个方面的支持：显存速度快，5.5纳秒的颗粒当然比6纳秒更有超频潜力；PCB设计要合理，充分的基板面积和足够的层数可以使布线做到更优化，电气干扰更低；优质元件的选用，无论是贴片电容还是钽电容，质量符合技术规格要求的都是好材料；高品质主板，它稳定的AGP槽和电源供电是显卡超频的重要助力……其实这些因素也只是一般原则，还有不少变数会影响显卡超频。比如一片5.5纳秒显存颗粒的4层PCB板显卡，虽然显存的速度快，但超频能力很有可能不如使用6纳秒显存的6层PCB显卡。

绝大多数情况下，将显示核心与显存在默认频率的基础上提高10%是毫无问题的操作。比如TNT2 PRO的核心/显存默认频率为143MHz/166MHz，将它提升到158MHz/183MHz是不会有问题的。再高的频率就需要玩家自己慢慢摸索尝试了，但切忌一味贪快，每次以5MHz为一档去调试，不要贪快求猛，乱上高频。一般7纳秒的显存默认多是143MHz，超频到175MHz差不多是到存储器电气性能的极限了；6纳秒默认多运行在166MHz，调试到195MHz就相当优秀了；5.5纳秒默认是跑183MHz，上到220MHz算蛮好的；5纳秒显存颗粒很少见，产量不足，价格高(Matrox G400MAX用的便是此种内存)，默认也可以跑200MHz，超频到240MHz是我尝试成功过的；至于现在最高的GeFORCE2 GTS Ultra在用4纳秒的DDR显存颗粒。

啊，什么？你问我4纳秒的显存可以超频到多少？？

我踩你！这样的卡还超频，太贪心啦！(图-09)

一个总的原则：超频适可而止，显存超频效果优于核心超频，中低分辨率下(1024×768象素以下)的超频意义不大。

(二) 第三方优化软件

除去在驱动程序界面里进行优化外，对于很多世界知名品牌的芯片(或显卡)，一些第三方公司也推出了不少优化程序，它们都有自己完整的界面和许多原本官方驱动不提供的调整项目。有了这些东西，很大程度上你就不必再冒险去手动修改注册表了。

[ATI]

对于ATI的玩家，RADEON系列暂时没有优化软件，只有针对Rage 128芯片的Rage 128 Tweaker 1.0，可以从这里下载[http://file2.mydrivers.com/tools/display/r128tweakSetup.zip]，大约900KB。将鼠标指向OpenGL页签中的项目上，稍后会有浮动条提示你勾选该项是提升性能还是改善画质。(图-10)

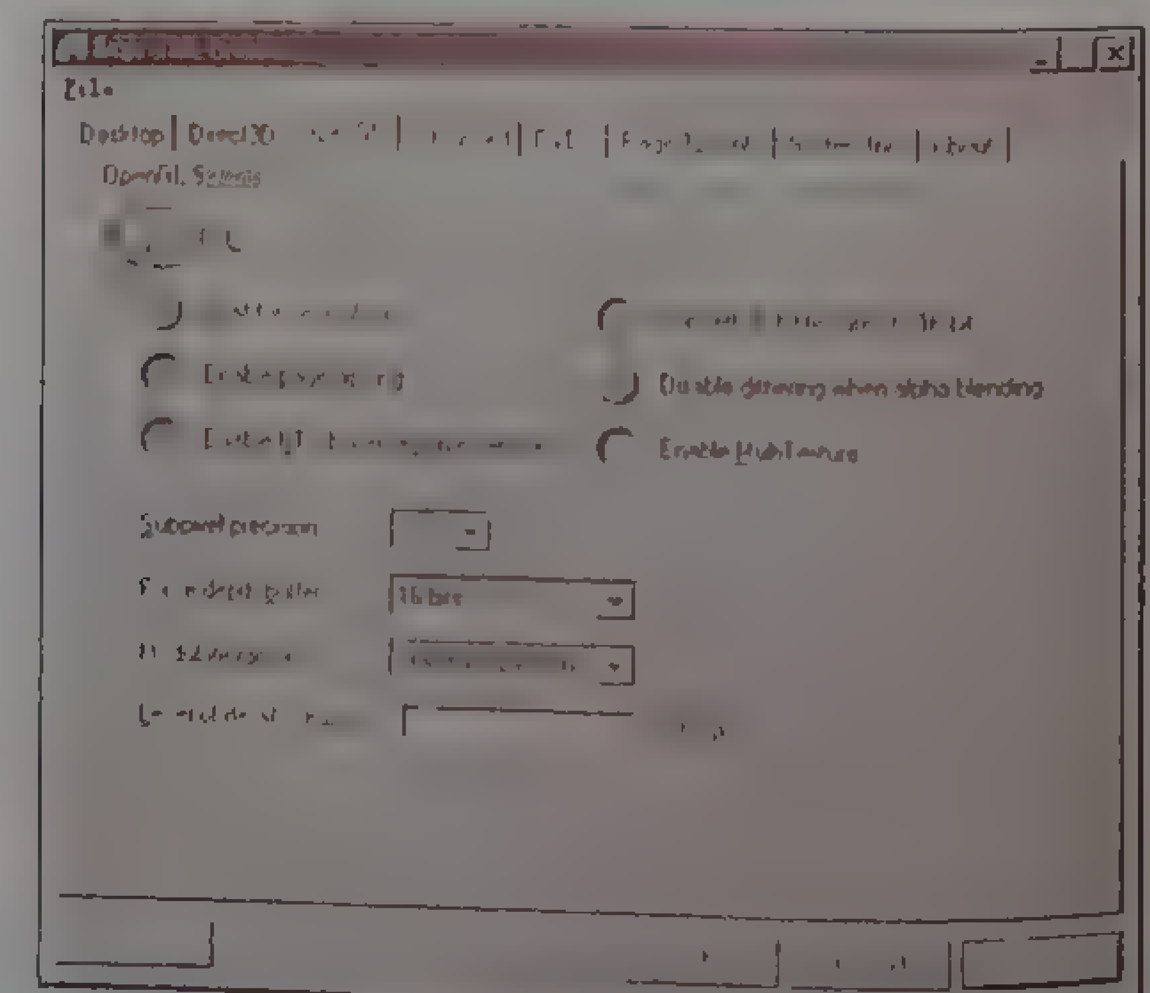


图-10：Rage 128 Tweaker通过修改注册表可以部分提升ATI显卡的效能

[3dfx]

对于3dfx系列产品的用户，推荐你使用Metabyte WickedGL。它的最新版本为2.31(可惜只支持DirectX 7.0，还无法对8.0优化)。它可以运行于Win9x/ME/2000多种平台。这是Metabyte公司的Wicked3d分部推出的一种Mini GL优化软件，Wicked3d将之命名为WickedGL。严格讲这个程序并非完整支持OpenGL函数库，它和3dfx官方的Mini GL一样，都是针对部分OpenGL游戏定制的。它支持Voodoo Banshee、Voodoo2、Voodoo3、Voodoo5系列显卡。与3dfx的Mini GL相比，它突破Voodoo3只支持256×256材质的限制，可以显著提高游戏性能及画质。最近的几个新版本，特别针对Q3A作了优化，在某些机器上可以大幅度提升Q3A运行速度。这个最新版本支持纹理压缩。它是免费软件，安装时需要填入部分信息。

First name：drivers；

Last name：reg；

E-Mail：drivers@mydrivers.com；

注册号：Q3U3N-PM9G0-AU7CL-P43C9。

这个2.31版打开"Compress All"纹理压缩模式，可以较为明显地提升Q3A性能。您也可以到[http://www.wicked3d.com/products/wickedgl/default.htm]注册自己号码——免费。这个软件大约2MB，可以在这里下载[http://file2.mydrivers.com/display/wgl_reg2.exe]（以上文字摘录自"驱动之家"[http://www.mydrivers.com]，笔者略有修改）。

这个WickedGL安装完毕后，运行它会自动开始在硬盘上查找所支持的游戏。找到Q3A后有两个版本的Mini GL可以安装，一个是High Resolution(高解析度)版，它可以让Voodoo3在Q3A中的画面更细腻漂亮，支持大纹理贴图；另一个是Regular(标准版本)，可以提升一些效能，玩家可以自己试试这两个版本的差别——其实就是在Q3A目录里放一个OpenGL32.DLL文件以替换游戏调用的3dfx驱动放在[..\Windows\System]目录下的同名文件而已。(图-11)

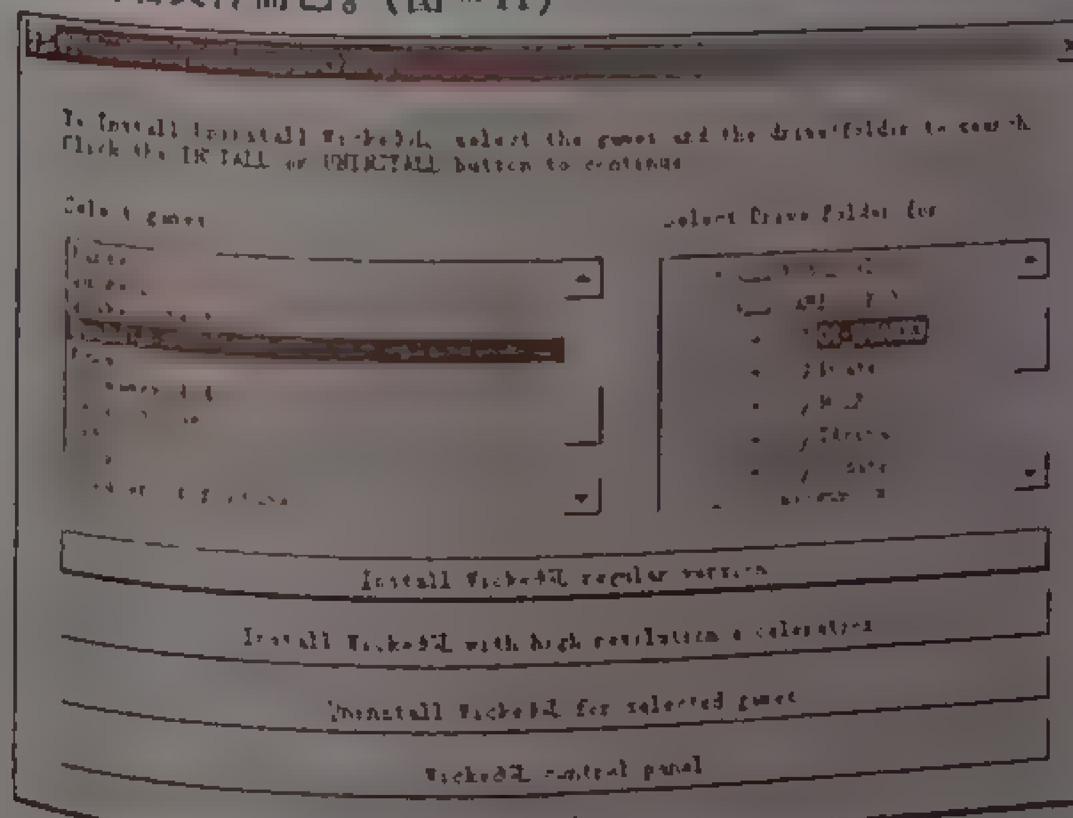


图-11：Metabyte公司推出的WickedGL在某些电脑上可以显著改善3dfx显卡运行OpenGL游戏的效率

[Matrox]

对于Matrox G400的用户，推荐使用G400 Tweak CPL，这是一个放在控制面板里的小玩意，简单易用，笔者已经把它放到杂志主页上去了，您可以在这里下载[http://www.fcgm.com.cn/download/G400Twk_CPL.zip]，只有12KB左右。将压缩包内的G400TWEAK.CPL文件放到[..\windows\system]目录下，然后进入控制面板就可以看到相应的项目(图-12)。里面依次包括如下选项的控制开关：

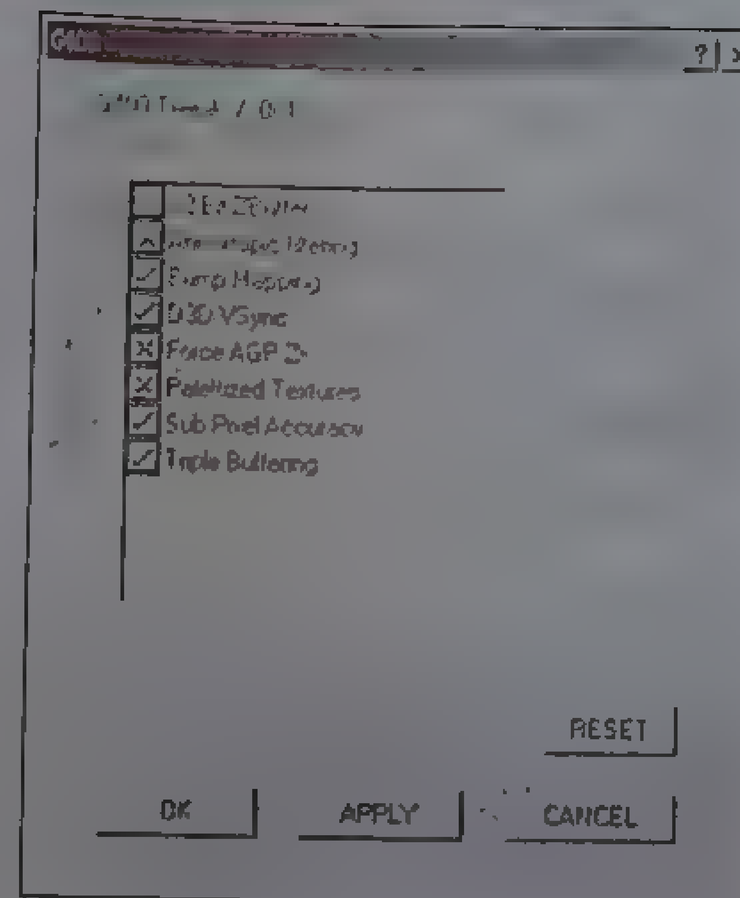


图-12：G400 Tweak CPL是一个在控制面板里使用的小工具，可以快速优化G400

[32bit Z-Buffer]：为Q3A性能着想，建议关闭；

[各向异性材质过滤]：开启，否则游戏中的材质太模糊；

[凹凸贴图]：开启，这是G400的强项；

[D3D同步刷新]：和OpenGL无关，但建议关闭，可以提高D3D游戏性能；

[强制显卡运行于AGP2×模式]：开启，G400可以支持到AGP4×；

[8bit材质模板]：开启，节约显卡重复计算相同数据造成的效能浪费，但在玩《最终幻想Ⅷ》(FF8)时一定要关闭这个项目；

[子象素矫正]：多作用于D3D游戏，随意；

[三线过滤]：关闭。

[nVIDIA]

对于nVIDIA的玩家，推荐你使用NVMAX这个小工具，可以在这里下载[http://file2.mydrivers.com/tools/display/setupl.exe]，大约700KB。这是NVMAX最新的1.0 Beta 3.0版，可以在Win9x/NT4/2000下运行。NVMAX最近一段时间版本更新很快，玩家最好经常去各个下载站点多看看。1.0 Beta 3.0允许你自定义显卡各项性能参数，很多参数在官方驱动程序里都没有提供给用户调整。这个软件需要"雷管"系列驱动的支持——驱动程序版本必须

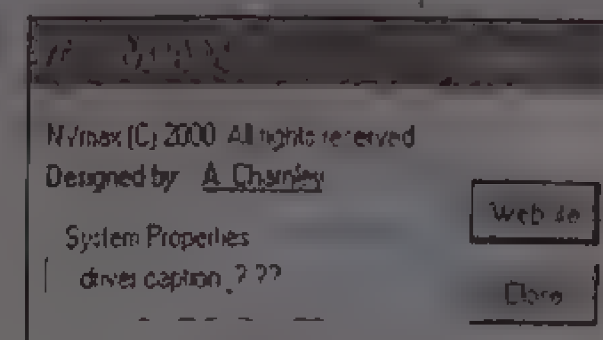


图-13：NVMAX允许玩家充分微调自己的nVIDIA系列显卡，它的版本升级很快，要及时更新哦



在4.12.01.05xx以上，在最新版中修正了关于W-Buffer的问题。运行程序它会自动钻到系统系统托盘里（图-13）。

（三）驱动程序的优化

驱动程序的优化这部分，我均以官方主页提供的最新版驱动为准，至于其他非官方的某些"优化版"、"游戏加速版"、"内部测试版"本文暂不讨论。这些驱动虽然在某些方面可能会提高游戏运行效率，但往往同时也存在一些问题，其稳定性和兼容性无法保证，所以略过不谈

[ATI]

ATI Rage 128系列：这个系列包括Xpert 128、Xpert 99、Xpert 2000和Fury等产品。目前最新的驱动是4.12.6292，你可以在这下载[http://driver.ati.com/drivers/wme_w98_r128_4_12_6292.exe]，文件长度大约14MB，其中包含有简体中文版的驱动

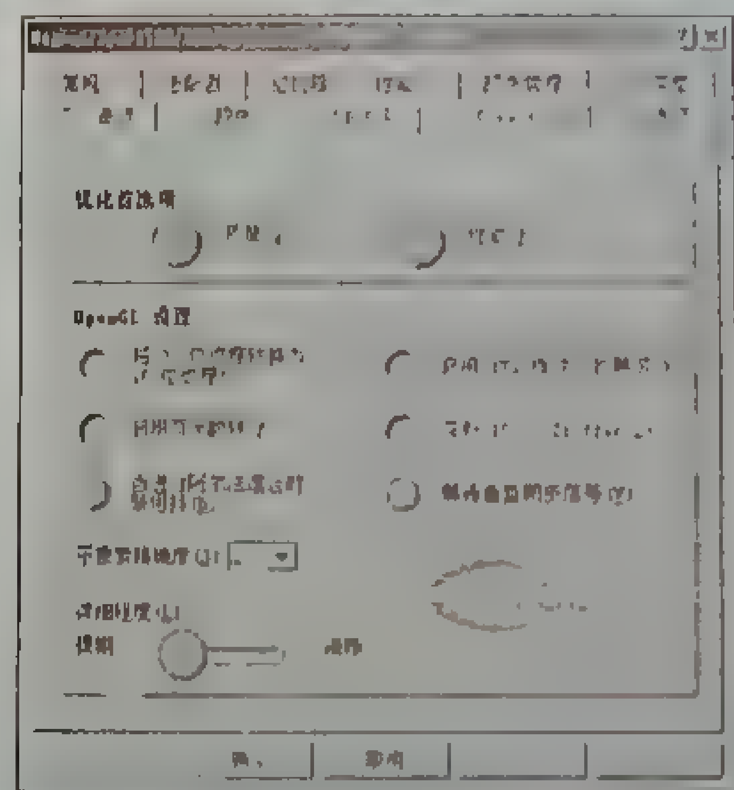


图-14：ATI Rage 128系列的驱动，可调整项目不多，但界面简单明了

在驱动程序OpenGL页签里的[优化首选项]提供两种方案：质量和性能，我们当然选择性能。如果你觉得这样跑Q3A还是不够快，可以再勾选[强制16位Zbuffer]，将[子象素精确度]改为4(数字越大，速度越快)，[详细程度]设为最模糊。这样在游戏中还可以再提高5帧左右——不过画面质量就实在有些……哎！(图-14)



图-15：ATI的"镭"速度可以同GTS比肩，画质不输于G450，实在是非常强大的产品

ATI RADEON系列(图-15)：包括32MB/64MB版本的SDRAM和DDR的"镭"。目前最新驱动是4.12.3056。你可以在这里下载[http://driver.ati.com/drivers/wme_w98_radeon_4_12_3056.exe]，文件长度约12MB。这个版本驱动的OpenGL界面和Rage 128非常相似，设定也和上面讲的一样。但增加了[各向异性纹理过滤]，关闭这个项目可以有最好的Q3A性能，但地面和墙壁的远景材质会很难看。PⅢ以上的玩家可以考虑选择中档的[高品质]。[各向异性过滤]对Q3A的速率影响在5帧左右(图-16)。

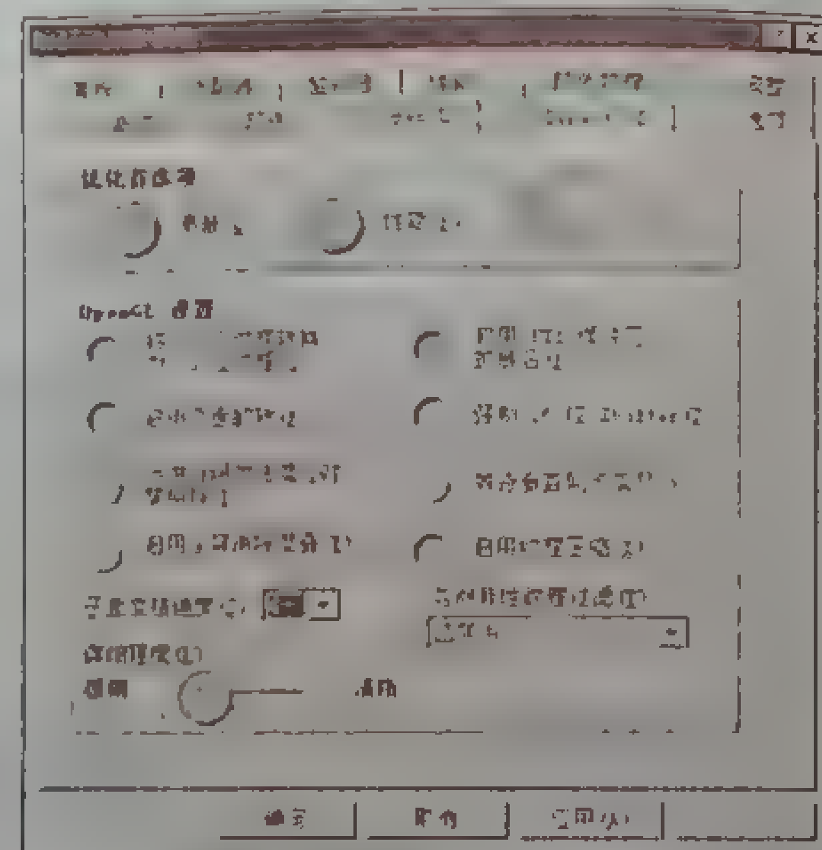


图-16："镭"的OpenGL驱动界面只比Rage 128在右下角多个"各向异性过滤"

[3dfx]

3dfx Voodoo3系列：笔者撰写本文的这几天时间里，3dfx恰好为Voodoo3和Voodoo5分别制作了新版本的驱动程序，安装后发现较旧版有不小的改进。驱动可以在这里下载[http://www.3dfxgamers.com/drivers/voodoo3/v3-w9x-1.07.00.exe]，是经过微软认证的最新1.07WHQL版，文件长度8.36MB。这个版本支持DirectX 8.0，所以玩家要想充分发挥它的威力，最好先安装DX8，从这里下载[ftp://51soft:1SXeBt@ftp.51soft.com/108/dx80chs.zip]，文件长度11MB(给出的链接为For Win 98中文版)。Voodoo3的OpenGL选项建议如此调整：

[3D Filter Quality]：Normal，内部16bit渲染，外部16bit输出，比High的22bit内部渲染可以提高少许速度；

[Alpha Blending]：Automatic，这项和性能无关，只涉及图象品质，或者你会看到过度色中出现较明显的色阶，或者你会看到网纹，都不会太理想。这是Voodoo3特性决定的，和驱动无关。

[Glide Splash Screen]：Disable，这样可以避免出现3dfx那个巨大的Glide标记；

[Depth Precision]：Faster，色深精确度调校，比默认的Fast可以提高5帧左右的速度；

[Level Of Detail Bias]：在-2~2间调整，数字越大，Q3A的速度越快，默认为0，设定为2可以提高5帧，但图象品质太差，建议设为0.5~1之间；

[Limit Texture Memory]：使用默认的Software Controlled；

[Maximum Buffered Frames]：默认为1 Pending Buffers，建议设置为3 Pending Buffers，可以提高约2帧；

[MIP Map Dithering]：设为Enable可以得到更正确的贴图景深修正，和速度基本无关；

[Triple Buffering]：Disable；

[Vertical Sync]：一定要设为Disable。

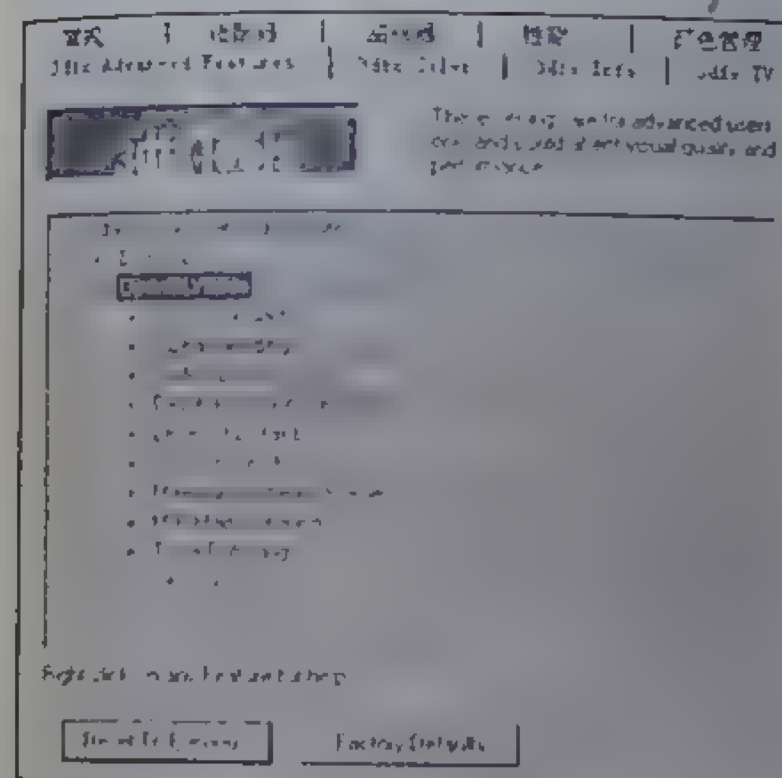


图-17：3dfx Voodoo3的可调整项目相当丰富，而且能有比较好的优化效果

这样一翻驱动优化后，在笔者的平台下，Q3A由最初的DEMO001测试92.1帧，上升到了102.7帧。怎么样，效果还不错吧(图-17)。

3dfx Voodoo5系列：这个系列很遗憾的是笔者没有找到单芯片的Voodoo5 4500显卡，所以这里都以沉思自己这片双VSA-100芯片的5500做例子来说明。最新的驱动在官方主页可以下载[http://www.3dfxgamers.com/drivers/voodoo5/vs-w9x-1.04.01-beta.exe]，文件长度8.36MB。这是个Beta版本，暂时没有通过微软的WHQL认证，不过我试了一下，跑Q3A没问题，而且支持DirectX 8.0。打开驱动程序的设定界面，作如下调整：

[General]部分：

[AGP Command FIFO]选择AGP 2×；

[Refresh Optimization]选择Enable。

OpenGL/Glide部分：

[3D Filter Quality]：选择Normal；

[AA Demo Key]：设定全屏抗锯齿的快捷键，随便选一个就好；

[Alpha-Blending]：选择Automatic；

[Anti-Aliasing]：选择Fastest Performance，实际就是关闭全屏抗锯齿功能；

[Depth Precision(16Bit)]：16位色深优化方式，选择Faster；

[Depth Precision (32Bit)]：32位色深优化方式，选择Faster；

[Glide Splash Screen]：选择Disable；

[Legacy Texture Compressioin]：材质压缩选择Enable；

[Force 16-bit Texture]：强制使用16位材质选择Enable；

[Level Of Detail Bias]：在-2~2间调整，数值越高速度越快，画面品质越糟糕；

[Maximum Buffered Frames]：设为3 Pending Buffer可以提高2帧；

[MIP Map Dithering]：选择Enable；

[Rendering Color-depth]：选择Software Controlled；

[Triple Buffering]：选择Disable；

[Vertical Sync]：Disable；

[Guardband Clipping]：选择Enable可以提高2帧。

总体讲，Voodoo5驱动优化后的效果在中低分辨率不明显，只能算略有提高，虽然在高分辨率下会有改观，但那样的分辨率又根本不能用于Q3A比赛。另外最近网上有个HSR(隐面消除)的Reg注册表补丁，号称使用后可以使Voodoo5在Q3A中的表现提高3.5倍，但据笔者试用，只能有小幅度速度提高，而且在某些平台还伴随有严重的贴图错误，所以不推荐大家下载(图-18)。

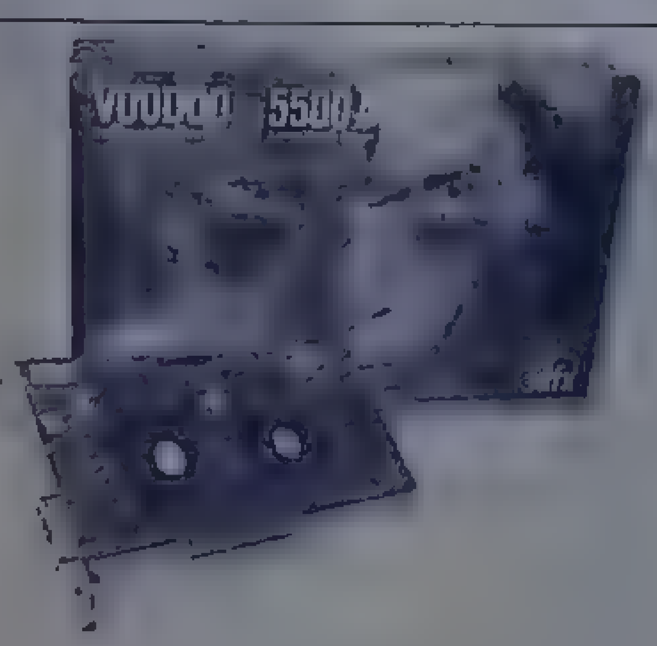


图-18：3dfx虽然历经风雨，但Voodoo5始终是很多游戏玩家心中的最爱

[Matrox]

Matrox G400/G450系列最新版驱动是6.10.013，暂时还没有支持DirectX 8.0的版本，你可以从官方站点下载[ftp://ftp.matrox.com/pub/mga/archive/win_9x/2000/w9x_610.exe]，大约3.5MB(图-19)。G400系列原来5.x版本的驱动，OpenGL性能一直不理想，为了弥补它在游戏中的不足，Matrox曾推出过类似于3dfx Mini GL的一个软件，称之为Turbo GL。但沉思写这篇文章时又安装了一遍

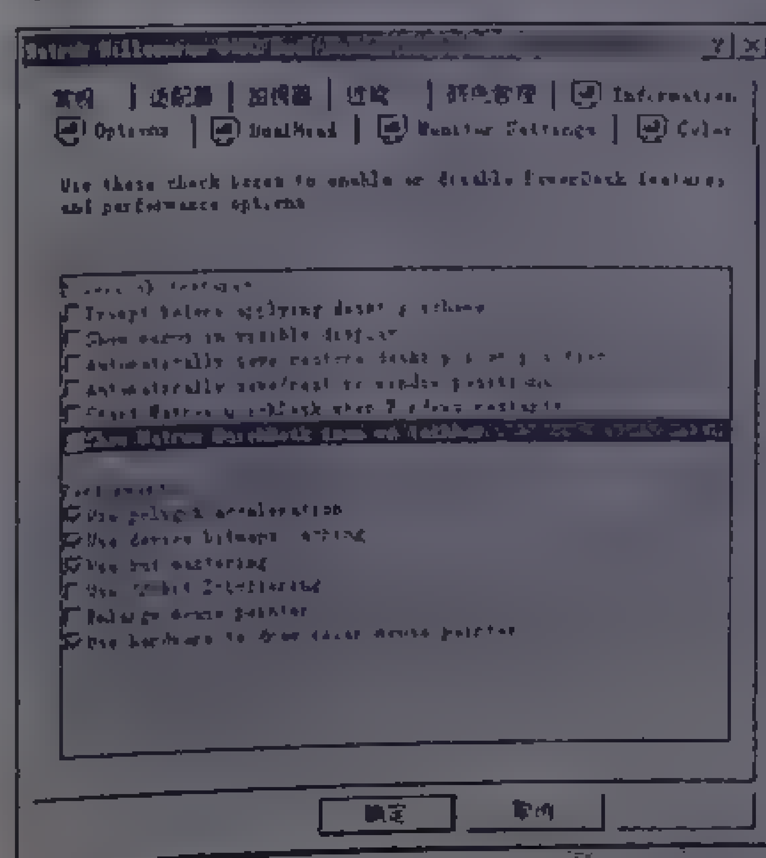
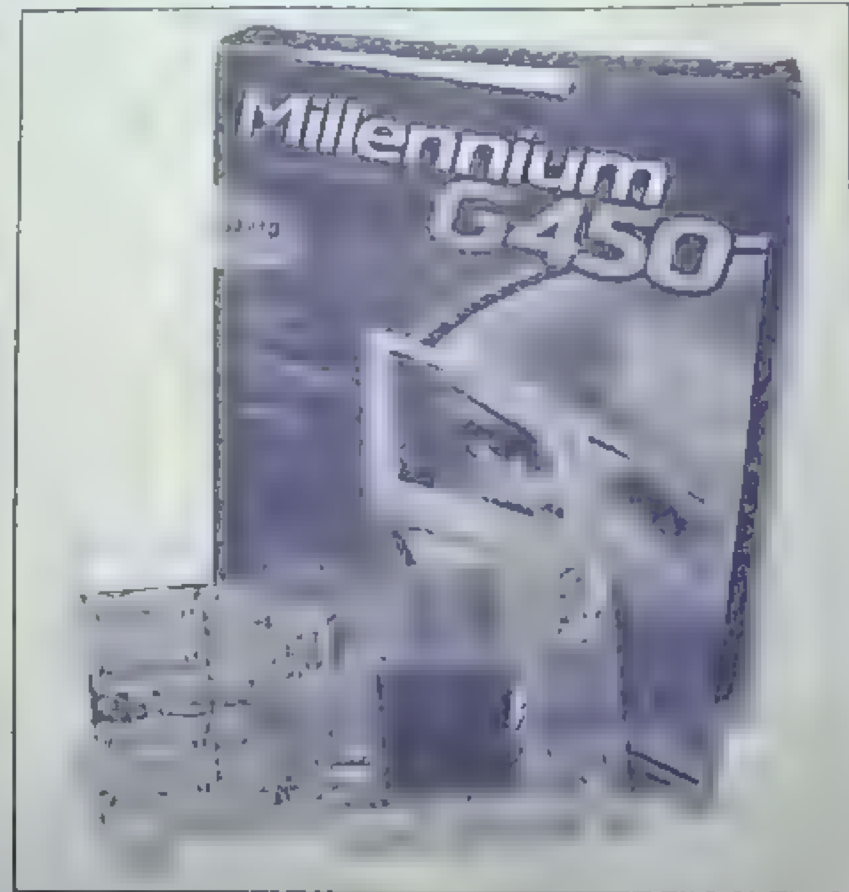


图-19：Matrox系列的驱动，安装后的默认设定就已经很不错了，基本不用手动调整

这个东西，发现如果你已经在用 6.x 版本的驱动，实在没必要用 Turbo GL 了——它反而会降低 OpenGL 游戏的运行速度，6.x 版驱动已经足够优秀了。G400 和 G450 的驱动调整这里不详细写了，因为我看了一下，驱动安装完成后的默认设置已经是最优方案了。你只需要按照上文提到的，使用 G400 Tweak CPL 控制面板插件再微调一下就可以了。(图－20)



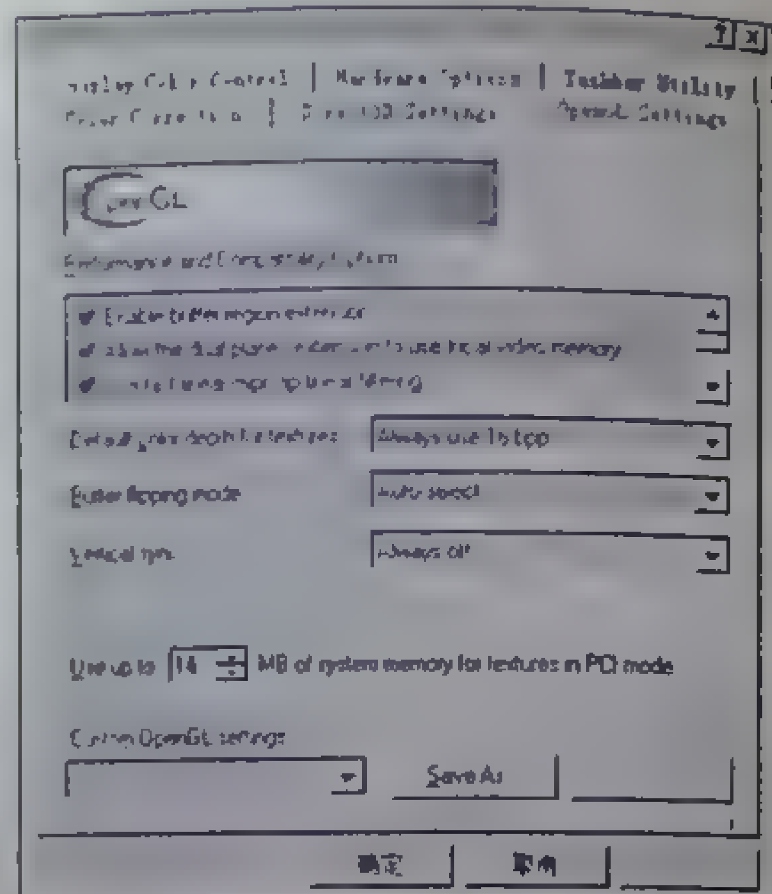
图－20：Matrox G450 虽然 3D 效能稍显不足，但画面的细节品质实在是无人能及

[nVIDIA]

nVIDIA TNT2 和 GeFORCE(含 GeFORCE 256/DDR/MX/GTS/Ultra 等)系列的玩家从某种意义上说是最幸福的，因为这个系列的显卡仅就 Q3A 而言是最合适的产品，而且 nVIDIA 的 OpenGL 驱动也相当优秀(图－21)。目前 nVIDIA 显卡的驱动是同行中更新最频繁的，虽然具体版本上有些差别，但一般推荐大家使用“雷管Ⅲ”系列，官方的版本是 4.12.01.0631(简称 631)，你可以在这个页面下载 [http://www.nvidia.com/products.nsf/htmlmedia/detonator3.html]，文件长度大约 3.6MB。在网上，玩家还可以看到不少比这个版本要新得多的驱动，比如 650，甚至 7xx 的驱动都有。这些有的是 nVIDIA 内部进行小范围测试时泄露出来的，有的则是国外的一些资深高手自己优化后重新编译的驱动。和 ATI 的情况类似，这些非官方驱动在某些平台上会有性能提升，但稳定性和兼容性总有问题，特别是非 Intel 的主板芯片组更是如此。所以我们这篇文章仍然以 631 驱动为主，它虽然不支持最新的 DirectX 8.0，但通过了微软的 WHQL 质量认证，总体讲是非常好用的一个版本(图－22)。



图－21：ELSA 的新版双头 GeFORCE2 MX 采用大 PCB 设计，支持视频子卡，强大的芯片配合丰富的功能，再加上 5.5 纳秒的显存颗粒，成为主流玩家的掌中器应该不成问题



图－22：nVIDIA 的驱动更新相当快，不过大致升级到“雷管Ⅲ”系列已经很稳定了

驱动的 OpenGL 页签内，在 [Performance and compatibility options] 列表里给出了大约 6、7 个项目，运行游戏中除非你发现了明显的贴图错误或当机一类的问题，那么除去最后一个 [Disable support for enhanceed CPU instructiong sets] 外，其余几条都勾选。下面的 [Default color depth for texture] 选择 [Always use 16 bpp]。[Buffer flipping mode] 选择 [Auto Select]。[Vertical Sync] 选择 [Always off]。

Ⅲ、网络篇

Hmm……一个只能联网对战的游戏凭借什么力量可以如此长时间地吸引大批玩家投身其中，乐不思蜀呢？这个问题其实提的很臭 P，因为问题本身就是最好的回答，“这就是互联网的力量”！看看最近一年国内外火爆的游戏：《网络创世纪》、《无尽的任务》、《万王之王》、《网络三国》、《石器时代》，当然还有我们不能忽略的《Diablo2》，这些游戏全部是以网络对战为最大的卖点来吸引玩家。

编辑部前一阵子特别流行《网络三国》，丹、石子和东东这几个烂人整天泡在服务器上不肯走。好容易自己马马乎乎算是混出了头，就开始急急忙忙地互相 PK，结果搞到满屏幕都是飘来飘去的猪头在飞舞(编按：在《网络三国》里 PK 会被服务器在玩家头上放一个猪头标志)。现在一班人又约着要一起去《石器时代》里养什么很“卡哇依”的恐龙。唔，真是没话好讲了。

(一) 网络状况的判定

不过说回来，网络对战游戏最大的“敌人”就是网络本身。


图－23：噩梦级的“大菠萝”虽然恐怖，但最可怕的还是网络延迟——呜哇，我怎么突然走回出发点啦？！

很多老玩家一路从《QUAKE》开始玩，血拼到《QUAKE Ⅲ ARENA》里可能一直认为《雷神之锤》系列的网络联接是很不错的，其实并非如此。考虑到国内上网玩家 95% 以上都是窄带网用户，没有一个为他们特别优化的上乘联线程序，这个游戏的生命力肯定要打折扣。

在《雷神之锤》的一、二代流行时期，id 的网络联线技术确实相当先进，不过同样不能满足窄带网使用者的要求。当时比较合适的方法是几个朋友约好一起去网吧或公司的 LAN 上玩，很少有个人用户专门为此去电信扯条 ISDN 到家里，ADSL 和 Cable 就更别提了。包括笔者在内的很多人都觉得在宽带网普及前，坐在家里和远方的朋友打《QUAKE》是别想了，但《Tribes》的推出改变了这个状况。

30 几个人挤在一个服务器上混战，居然没有太明显的延迟状况，闹了半天 56K 的小猫猫也可以这么出色哦！回头再看《QUAKE》，简直象“雷神之龟”。不过可惜的是，从这以后，无论是《Q3A》、《Half Life》，还是《Unreal Tournement》在联线方面都不及《Tribes》的八成效率，这些游戏精美的大纹理贴图、细腻的多边形物件成为它们高效联接抛不掉的包袱。

大致上讲，目前网络对战游戏在联线判断上有两种方式：服务器端计算和客户端预测。服务器端计算是由创建游戏的主机来判定参加者间的动作，它的好处在于可以准确算出玩家是否命中目标，某种意义上说有利于防止作弊。不管你的网络延迟状况有多糟糕，只要你在屏幕上看到对方中枪了，那么就不必怀疑，你一定是射到他了。这种模式麻烦之处则在于，如果你暂时和服务器失去了联系，那就立即成为了别人的靶子。《QUAKE Ⅲ ARENA》采用的就是这种联线方式。所以不管你的 Rail Gun 涡轮枪有多么神准，如果网络 PING 值太高，还是先下来休息一会吧。另外，遇到场景太大或太空开放式的地图，所有人都会明显感到网络延迟。

客户端预测则是根据玩家当前的状态适当推断你下一步的动作，计算完毕后将结果传输给服务器，这样可以大幅度降低主机的负担。这个模式的好处在于，即使你瞬间失去了和服务器的联系，一段时间内仍然不会受到网络延迟的影响，至少在自己屏幕上看到的还是连贯动作。当然你也可以猜到，这种模式的不良后果，就是当网络联接确实很差时，容易出现对方瞬间移动或者玩家自己时光倒流——天晓得你刚才有没有射到他！《Unreal Tournement》和《Diablo2》就是这种模式。(图－23)

权衡之下，这两种方式互有优劣，但网络状况不稳定的情况下，客户端预测总体效果要好于主机计算。

(二) 网络对战通讯

除去刀光剑影的厮杀外，网络游戏在朝向强调团队合作方面发展的同时，也导致网络对战通讯的改进。现在大约有两种方法：《Q3A》和其他一些老牌网络游戏采用字幕对话。玩家自己设计一些固定的话语，然后指定到某个快捷键上；而《Delta Force 3》则支持语音联络，多媒体电脑配个话筒就可以直接和队友说悄悄话了。不过虽然用嘴讲的速度是比较快，但如果你没有 ISDN 或宽频网；一样会有相当的延迟。顺便问一句：游戏杀到如此惨烈，你却那么多话，嘀嘀咕咕的不烦么，呵呵！

(三)国内的 Q3A 服务器

虽然 id 为不能联线对战的玩家设计了相当高明的机器人对手，但和“狡猾”的真人比起来，实在差得太远了(图－24)。所以如果你喜欢 Q3A，只要有万分之一的可能就应该努力上网竞技。这里给玩家列出国内一些比较知名和稳定的服务器(表－01)。■


图－24：同真实的对手作战，无异于亲身参与惊险电影的拍摄

为答谢读者的长期支持，改版后首次推出的“玩家讲武堂”本月特备心动硬件赠给您。数片极品显卡真正大方送，详情请见“杏花村”。



国内服务器			
深圳 WOLF			
服务器类型	服务器地址	服务器端口	游戏模式
163	202.96.162.112	20000	自由混战
163	202.96.162.112	21000	双人对战
163	202.96.162.112	22000	双人对战
163	202.96.162.66	20000	夺旗模式
163	202.96.162.66	21000	组队模式
163	202.96.162.66	22000	双人对战
163	202.96.162.66	23000	双人对战
169	172.21.16.105	20000	自由混战
169	172.21.16.105	21000	双人对战
169	172.21.16.105	22000	双人对战
济南万千			
169	10.140.128.59	20000	自由混战
169	10.140.128.59	21000	组队模式
169	10.140.128.59	22000	双人对战
169	10.140.128.59	23000	夺旗模式
杭州			
163	202.103.229.47	30000	自由混战
163	202.103.229.47	31000	组队模式
163	202.103.229.47	32000	夺旗模式
163	202.103.229.47	33000	双人对战
169	10.140.64.50	30000	自由混战
169	10.140.64.50	31000	组队模式
169	10.140.64.50	32000	夺旗模式
169	10.140.64.50	33000	双人对战
郑州商都信息港 Fara			
163	202.102.224.14	27960	自由混战
163	202.102.224.14	27961	组队模式
163	202.102.224.14	27962	双人对战
163	202.102.224.14	27963	夺旗模式
苏州的 net638 服务器			
163	202.96.102.6	27920	自由混战
169	10.103.68.165	27920	自由混战
宁波的服务器			
163	202.101.189.8	20000	自由混战
163	202.101.189.8	21000	组队模式
163	202.101.189.8	22000	夺旗模式
163	202.101.189.8	27910	双人对战
169	10.104.4.10	20000	自由混战
169	10.104.4.10	21000	组队模式
169	10.104.4.10	22000	夺旗模式
169	10.104.4.10	27910	双人对战
上海的服务器			
163	202.101.8.4	20000	双人对战
163	202.101.8.4	21000	组队模式
163	202.101.8.4	22000	夺旗模式
163	202.101.8.4	27960	组队模式
北京的服务器			
169	10.3.49.118	27960	自由混战
169	10.3.49.118	27961	双人对战
169	10.3.49.118	27962	组队模式
169	10.3.49.118	27963	夺旗模式
北京的服务器			
163	202.130.3.78	27960	自由混战
163	202.130.3.78	27961	双人对战
163	202.130.3.78	27962	组队模式
163	202.130.3.78	27963	夺旗模式
DOC 服务器			
163	61.139.77.133	27960	自由混战
163	61.139.77.133	27962	双人对战
163	61.139.77.133	27963	双人对战
中国人网站 ChinaRen 游戏服务器			
163	gm.chinaren.net	27960	自由混战
163	gm.chinaren.net	27961	双人对战
163	gm.chinaren.net	27962	组队模式
163	gm.chinaren.net	27963	夺旗模式
雷神游戏港			
163	202.102.183.28	27960	自由混战
163	202.102.183.28	27961	夺旗模式
163	202.102.183.28	27962	双人对战

(表－01)

附 注

一、常见问答：

Q：GLSetup 是什么？

A：GLSetup 是 id 联合 6 家世界知名的图形技术厂商开发的一套 OpenGL 驱动，它针对 Q3A 等使用 OpenGL 接口的游戏进行优化。安装这套驱动时，它会自动识别你的显卡种类并安装最合适的程序。在《QUAKE Ⅲ ARENA》的光盘中包含有一个较早版本的 GLSetup。如果你使用的是如 Voodoo5 和 RADEON 等新款显卡，可以到［http://www.glsetup.com/where.htm］去下载最新版本，目前是 1.07 版。它支持如下显卡：

3dfx Voodoo / Voodoo 2 / Voodoo Rush / Banshee / Voodoo3/Voodoo3 3500TV/Voodoo5；

3Dlabs Permedia 2/3；

ATI Rage 128/128 Pro/Rage Fury MAXX/Rage Pro/Radeon；

Intel i740/i752；

Matrox G200/G400；

nVIDIA Riva 128/128ZX/TNT/TNT2/GeFORCE1/2/Quadro1& 2；

Rendition Verite 2200；

S3 Savage3D/Savage4/Savage2000。

Q：如何在 Q3A 中测试系统效能？

A：按下列步骤进行测试

1. 启动游戏，按键盘［～］（数字［1］的左侧），弹出控制台；

2. 输入［\timedemo 1］（字符串和数字间有一个空格），回车；

3. 输入［demo demo001］，回车；

4. Demo 运行完毕后，再按一次［～］；

5. 控制台最下面一行，显示［1346 Frame，xx.x seconds；？？？.？ fps］。1346 是 Demo001 所包含的总帧数；xx 是运行 Demo001 所花时间，数字越小越好；？？？是演示 Demo001 时的平均速率，越高越好。速率达到 60fps 基本及格，超过 80fps 比较理想，达到 100 机器就很强劲了，超过 125fps 是很多玩家的梦想——努力吧！

二、笔者的测试平台：

PⅢ733 处理器/HY 原厂 PC133 384MB 内存/Maxtor 20.4GB ATA66 5400rpm 硬盘/ATI RADEON 32MB DDR 显示卡/Q3A 运行于 800×600@ 16bit 色深及材质。

优化前的 Demo001 测试结果：1346 帧，用时 14.1 秒，平均速率 95.3 帧（使用 Q3A 自动生成的 q3config.cfg）。

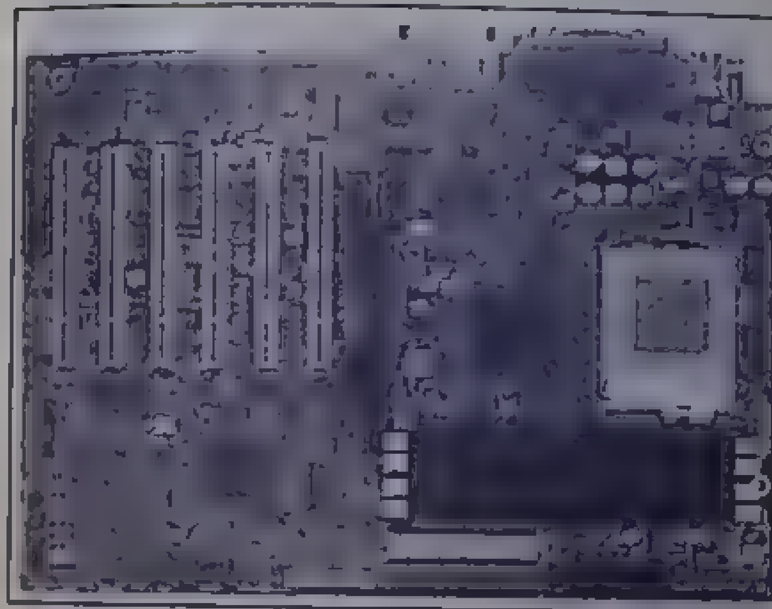
优化后的 Demo001 测试结果：1346 帧，用时 10.1 秒，平均速率 134.2 帧（使用手动微调的 q3config.cfg）。

结果：演示时间缩短 30%，运行速度提高 41%。

本月资讯速递

▶微星科技◀

即将推出高低搭配的两款 815EP 芯片组主板，815EP Pro 和带有 RAID 功能的 815EP Pro－R。该芯片组是 Intel 回归主流的标志性作品，它拿掉 815E 的 VGA 部分，以此拉低价位，使其成为 BX 主板的接班人。这两款产品与正热卖的微星 815E Pro 十分相似，仅缺少内置显示芯片，并因此降低百元左右成本，成为主流用户超值选择。微星 815EP Pro－R 是 815EP Pro 的扩展型，增添 IDE RAID 功能，专为对磁盘系统性能及数据安全性敏感的用户量身定做。微星表示这两款主板将从 2000 年 12 月开始陆续上市（图－01）。



图－01

微星出品的 MS－6309 主板从 2000 年 11 月中旬开始使用新 2.0B 版 PCB 制造。微星对其布局做了调整，前后两版主要区别如下：ATX 电源接口 1.0 版在并口附近，2.0B 版移至 CPU 插座另一侧的 IDE 接口附近；USB 前置口从 1.0 版的软驱线接口附近移到 2.0B 版的 AGP 插槽顶端；1.0 版 PCB 的纽扣电池为竖直安放，2.0B 版采用常见的平放式；2.0B 版 PCB 可以配合 MS 6915－R IDE RAID 卡（需更新 BIOS），实现 0 和 1 两种 RAID 模式，但基于 1.0 版 PCB 制造的 6309 主板不能使用 6915－R 卡；6309 主板版本号印刷在 PCI 插槽与 AGP 插槽之间，1.0 版为"VER：1.0"；2.0B 版为"VER：2"，在右上方空位以相同字体印刷"B"字；另一版本号在 CPU 插座附近的主板边缘。两者分别表示为"16309－100"及"16309－20B"。特别请玩家注意：以往鉴别真假 6309 主板的报告都是针对 1.0 版 PCB 做出。

▶ATI◀

近期发布平价版 Radeon VE 图形加速芯片（即早先宣传的 RV100），这是针对 GeForce2 MX 而来的新产品。它虽然将 Charisma 图形引擎拿掉，但仍保留了 Hyper－Z 功能；并加入了 HydraVision 多显示设备输出软件（编按：据内部透露，中文译名为"九尾狐"）。另外，因为附加有第 2 颗 RAMDAC，故 Radeon VE 支持双设备输出。该芯片的成品卡估计到 2001 年 2 月可以正式上市，配备有 32MB DDR 显存，建议零售价为 129 美元。ATI 希望以此夺回流失掉的主流显卡市场份额。

针对前不久微软推出的 DirectX 8，ATI 也做出了积极回应。DirectX 8 利用先进的图形技术使 3D 游戏展现更美丽的画面。Radeon 内含 Charisma 引擎与 Pixel Tapestry 早在 DirectX 8.0 未推出，就已支持这些新特效。这包括 3D 大量贴图、单周期三重纹理处理、画面插补和四矩阵愈合等。预计到 2001 年，新推出的游戏都将运用 DirectX 8.0 的各项技术。

▶威盛电子◀

近日宣布将协同相关厂商积极推动 DDR 内存系统认证制度，以明确的设计规范与完整的技术支持，协助厂商导入这项新主流规格。共同参与该认证制度的成员初期包括微星、技嘉和华硕等主板厂商，Kingston、Apacer、Transcend、Buffalo 和 Kingmax 等内存模块厂商，以及 Micron、Infineon、Samsung、NEC、Hyundai 等晶圆生产厂商。认证工作将由威盛委托专业模块厂商 Smart Module 进行，对业界采取全面开放的态度，协助市场上各项 DDR 内存模块、主板或 PC 系统产品取得正式的规格认证，解决兼容问题。预计今年底前，可以完成各主要 DRAM 厂商的 DDR 内存模块初步验证，明年第一季展开始第二阶段的系统层次认证工作。威盛第一波 VIA Apollo Pro266 和 KT266 等支持 Intel/AMD 处理器平台的 DDR 芯片组，已于 2000 年第 4 季开始出货，可望成为引领市场趋势的重要产品线。

▶Matrox◀

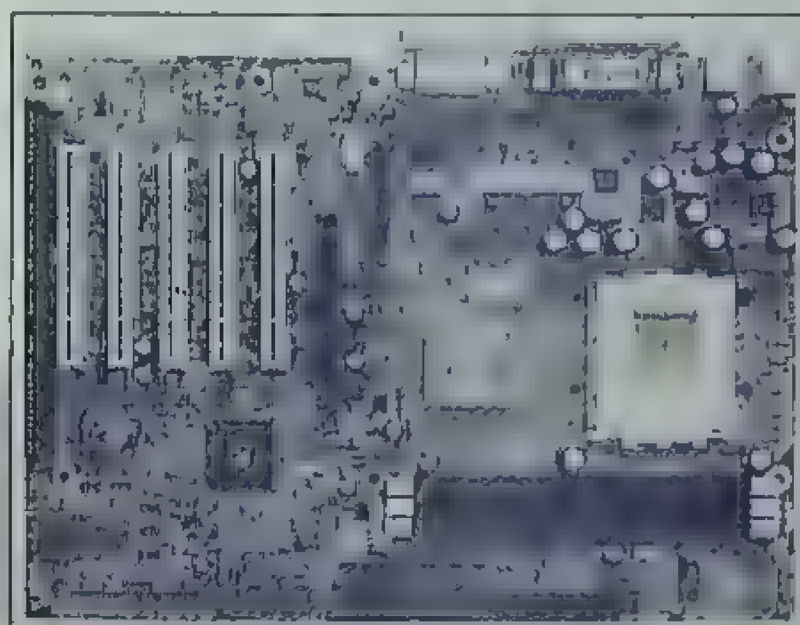
2000 年 12 月 4 宣布支持 266 MHz 前端总线的 AMD－760 DDR 芯片组与 AMD 处理器。和 Matrox 一样使用加强图形子系统的 DDR 内存后，AMD 新芯片组和处理器将合力提升电脑平台整体表现。AMD－760 是第一颗支持双倍传输率（DDR）内存的 AGP 4×芯片组。拥有丰富的 AGP4×技术经验的 Matrox 与 AMD 未来将携手验证 AMD－760 芯片组的超凡实力。"AMD 与



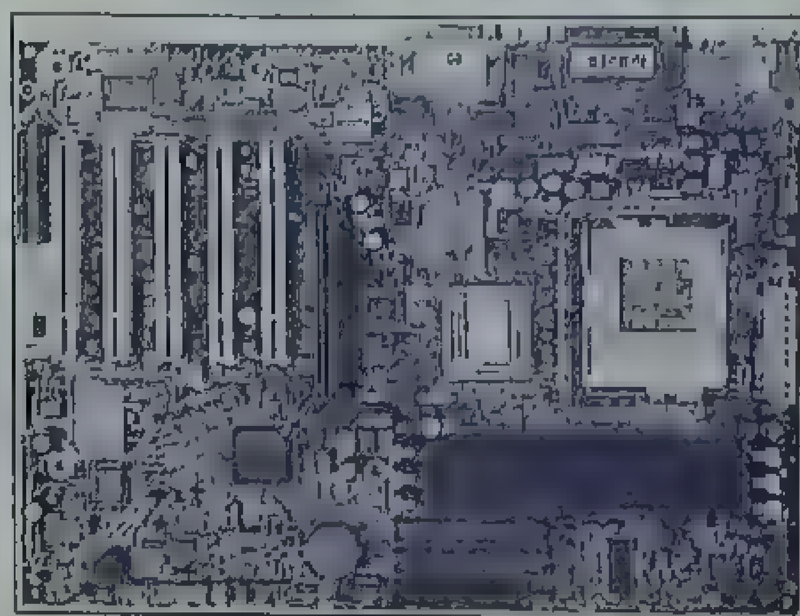
Matrox 历来都有合作发展技术，[illegible]。”AMD Infrastructure Enablement Group 总裁 Ned Finkle 说，“与 Matrox 最近的合作实现 AMD－760 芯片组 AGP 4×界面，大大帮助我们把这高速 DDR 内存技术带进市场。”“Matrox 预期将有象 AMD－760 这类芯片组支持 AGP4×。”Matrox Graphics Inc. 高级策略市场经理 Kamran Ahmed 说，“整合了这芯片组上的高速 DDR 内存技术，配合 AMD 最新的 Athlon 处理器，加上 Matrox G450 图形卡系列，如此的搭配，实在近乎完美境界。”未来 Matrox 统一驱动程序也将为 AMD 处理器做最充分的优化

▶ 友通 DFI ◀

继 AK74－SC/EC 后，近日又推出采用 KT133A/686B 芯片组的 AK74－AC 主板。该款产品支持 266MHz 外频的 Athlon/Duron 处理器，采用 SOCKET A 架构，可搭配 Athlon 1GHz、1.1GHz、1.2GHz 及更高速处理器，支持 UltraDMA 100 接口。AK74 系列专门针对 AMD 处理器发热量大的问题，独创 CPU 防护方案——“风扇守护神”和“热力守护神”，开机后侦测 CPU 风扇转速和温度，发现异常立刻自动关机。目前该主板已经面市，零售价约 1100 元(图－02)。本月 DFI 也推出了采用 815EP 芯片组的 CS60－EC 主板，它继承 CS65－EC(815E)的电路设计，将显示部分的电路去掉。随主板附送的 Overclock Cruise 是 DFI 公司开发的视窗智能超频软件，通过控制主板可编程时钟发生器，直接调节 SYSTEM BUS、PCI、AGP、DRAM 的运行频率及核心电压，实现硬件超频。目前 DFI 钻石主板国内总代理七喜电脑公司，正对多款 815 主板进行降价促销，采用 815/815E 芯片组的 DFI CS65－SC/CS65－EC 仅售 930/999 元。新上市的 CS60－EC(815EP) 价格在 950 元左右(图－03)



图－02



图－03

▶ 诚洲 ◀

ADI 的 15 英寸 LCD 显示器 I 600 是一款新潮时尚的个性化产品。它创造性地取消传统显示器底座，在背部加一个小巧的弧形支架，可以在垂直平面内任意方向做90度旋转。整个机身厚度只有 6.3CM，所有按键设计在显示器边缘右侧。面板为前卫的银色，紫色条纹加以装饰，整体优雅精致。纤巧的身躯使你既可以把它挂在墙壁上，也可以象像框一样摆放在桌子上。ADI I 600 显示屏为 15 英寸，可视面积14.9 英寸，远超一般 15 寸显示器可视范围。它的可视角为 120 度，亮度达到 200cd/平方米，对比度为 250：1(液晶显示器可接受亮度为 150cd/平方米，对比度为 100：1 以上)。I 600 最大分辨率为 1024×768 象素；具有先进的 EasyScreen 视控系统，可选 USB 集线器，带有 4 个下行 1 个上行端口。针对 LCD 延迟时间长，图象有拖尾、阴影等现象，ADI I 600 的响应时间设计为仅 25ms(一般以 50ms 多见)，这决定了本款显示器是 LCD 中的高端产品(图－04)。



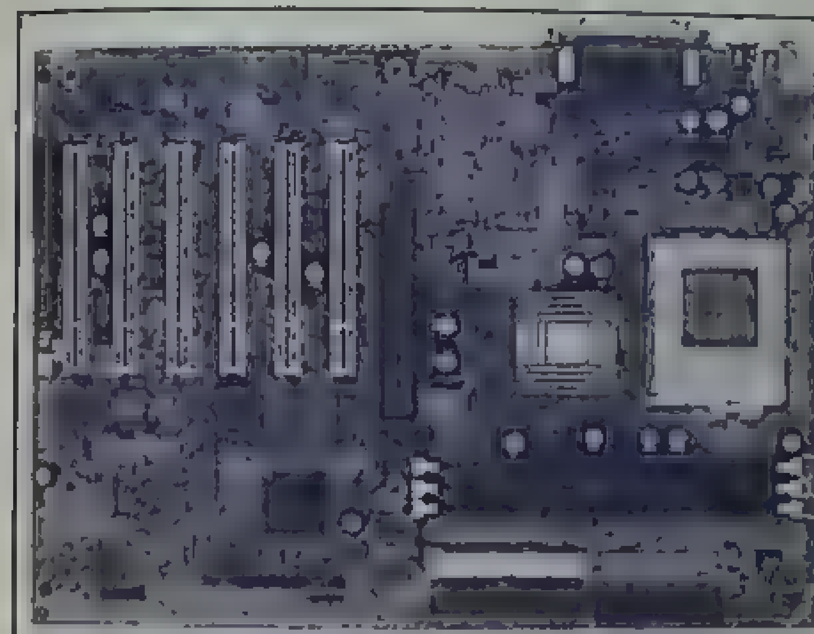
图－04

▶ 创新科技 ◀

近期国内出现假冒的创新低端声卡，严重损害消费者利益，并影响 CREATIVE 产品形象及正常销售渠道。为保护用户、经销商及创新自身利益，打击不法厂商和销售商的造假、售假行为，创新决定从 12 月 10 日起开始对产品采用电话防伪。创新将对 Vibra128(包括散卡) 和 SB PCI128D 两款产品首先实施电话防伪。通过正规渠道在中国区销售的 Vibra128 和 SB PCI128D 都贴有电话防伪标签(在板卡背面)，用户购买后只需刮开覆膜，拨打 800 免费查询电话，输入防伪码即可验证产品真伪。创新在中国大陆采用电话防伪打假的行动将会长期进行，配合有关政府部门在全国范围内的联合行动，将对假冒创新的产品以毁灭性打击。

▶ 技嘉科技 ◀

近日发布采用 Intel 815EP 芯片组的 GA－60XC 主板。搭配 ICH1 南桥，它支持 ATA66 接口。去除音效及额外 USB 端口等附加选项，该产品得以保持最佳价格效能比。GA－60XC 支持 133MHz 外频 PentiumⅢ与 PC133 SDRAM 内存。使用者可依据个人需求购买 AGP 图形卡与声卡。GA－60XC 提供 6 组 PCI 插槽及一组 AMR。GA－60XC 还推出选购备件 SCR(Smart Card Reader)大哥大编辑套件，您可以轻松编辑管理手机话簿，不论英文或中文一样的简单。使用附送的“超频悍将”软件，使用者无须打开机壳更改硬件设定便可轻易超频。@BIOS 让您可利用网络达到随时更新 BIOS 功能。未来在 Intel 815EP 产品线上，技嘉全员到齐，从最高阶 GA－60XE 到最具价格效能比的 GA－60XC，提供您多样化的选择，满足玩家需求(图－05)。



图－05

▶ 翰林汇 ◀

近日与上海数码技术分公司宣布，已成功研制出网络数码相机——“幻影 2000”，这是首款中国大陆自行研制的数码相机。该产品将由国内最大的正版软件销售连锁组织——北京连邦软件有限公司全权代理。“幻影 2000”具有较强的轻巧性和便携性，能为离线、连线摄录提供一体化解决方案。它可以外拐拍摄数字照片并储存；可以通过 USB 接口与计算机连线使用，拍摄单幅照片或录制动态音像文件；还可以自动屏蔽自有电源，即网络相机离线拍照采用内置电池供电，连线时则利用计算机 USB 接口供电。“幻影 2000”还具有独特的图像采集、压缩和传输技术，真正实现数码相机和互联网的完美结合(图－06)。



图－06

▶ 金山公司 ◀

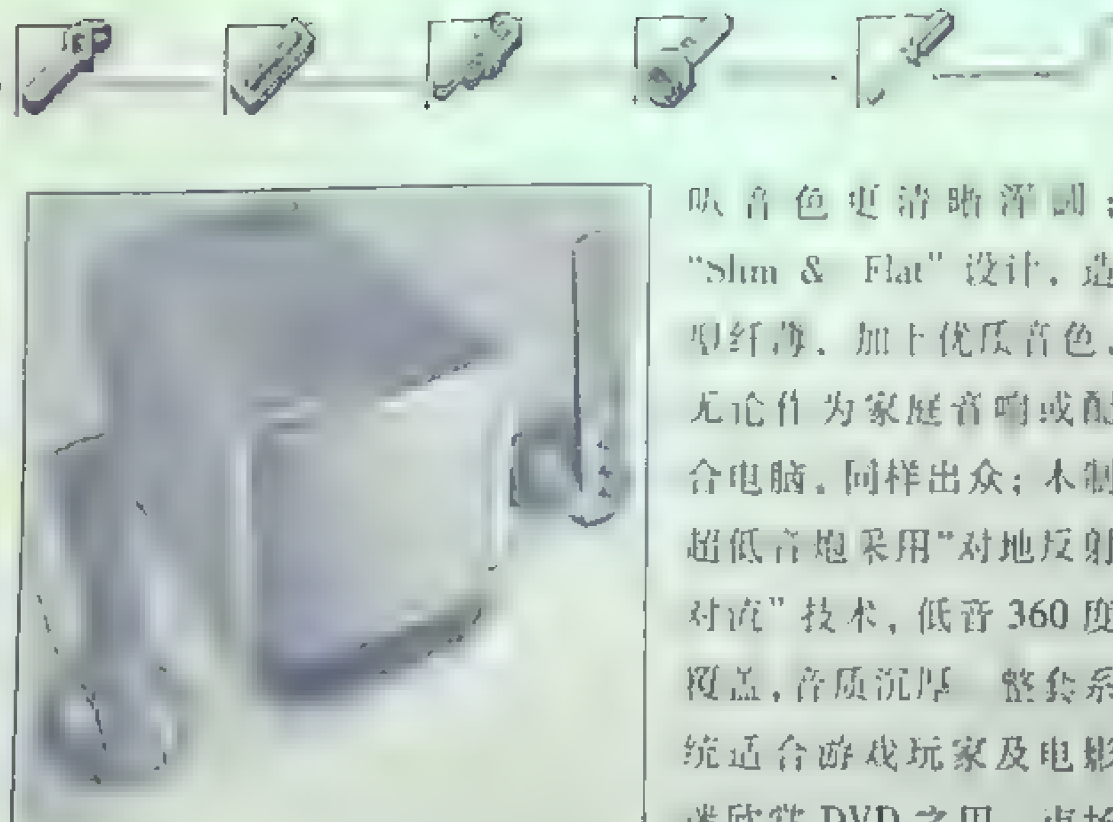
近日，一种通过电子邮件传播的病毒——“圣诞节”病毒在全球蔓延，已有多家国内公司和众多电子邮件用户受害。圣诞节病毒“Navidad”属特洛伊木马及电脑蠕虫混合型病毒。感染后改写 Windows 注册表，改变 .exe 可执行程序指向，导致电脑绝大部分程序无法运行。它传染方式“毒”特，用户收到圣诞节病毒邮件，运行附件“Navidad. exe”，Outlook Express 原有邮件附件都被改成“Navidad. exe”，再自动回复给“发件人”，所以每封带毒邮件都有不同主题。收到的人误以为是朋友回复邮件，打开附件后接下来将是连锁性感染。2000 年 11 月底刚上市的金山毒霸，发布上市后第一个升级包，实现对“圣诞节”病毒和其他 96 个最新病毒查杀。在“圣诞节”病毒余威未退时，全新感染方式的邮件病毒“罗密欧与朱丽叶”又迅速流行。该病毒代码名称为“维罗纳”(Verona，意大利北部城市，罗密欧与朱丽叶故事发生地)，并带有两个附件“myromeo. exe”(我的罗密欧)和“myjuliet. chm”(我的朱丽叶)。“维罗纳”打破以往邮件的附件带毒惯例，在正文中携带病毒，一旦带毒邮件到达用户邮箱，无论是打开邮件，还是仅仅预览，病毒会立即建立新邮件，发送给 Windows 地址薄中所有邮件地址，从而迅速传播。这使原来不打开带毒邮件附件，直接删除的防范方法完全失效。金山毒霸当夜做出响应，采集“罗密欧与朱丽叶”病毒样本解析，第一时间将病毒升级包发布。金山毒霸用户可通过 www.iduba.net 网站下载升级文件，也可带盘到各地金山毒霸服务中心进行升级(Chance：圣诞前夕，编辑部老编和游骑兵先后摸中大奖——感染 CIH 和“圣诞节”病毒。随经 Chance 协力杀除，奈何系统已无法复原，只得重灌。寄语诸玩家：反病毒软件勤升级，电子邮件忌用 Outlook)。

▶ 七喜电脑 ◀

推出首款大水牛系列音箱——“Sound Station”先行者多媒体音响。它采用低音炮 2.1 有源系统，具有以下特点：独特 Mini Driver 设计，采用双 28mm 全音微型单元，外形纤巧，音质通透；三路分音，专业高、中、低音分频输出，音色凝聚，总输出功率达 30W；Down Firing 技术中音独立处理，该“座地反射”技术使喇







图－07

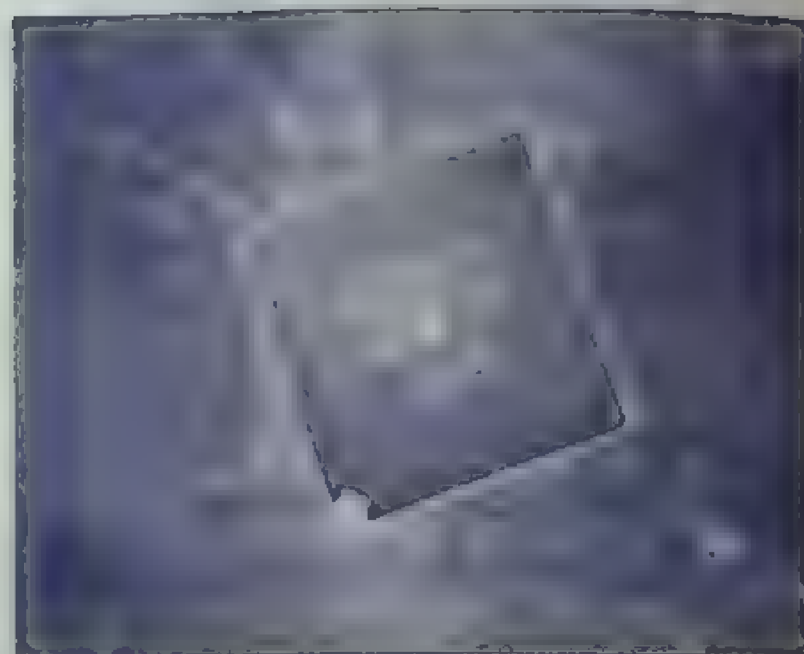
叭音色更清晰浑圆；"Slim & Flat"设计，造型纤薄，加上优质音色，无论作为家庭音响或配合电脑，同样出众；木制超低音炮采用"对地反射对流"技术，低音360度潮点，音质沉厚。整套系统适合游戏玩家及电影迷欣赏DVD之用，市场售价350元(图－07)。

▶ 实达铭泰 ◀

2000年12月，实达铭泰在全国热销《东方影都》的同时，又全力推出智能汉化翻译软件《东方快车3000》，与之相配合的促销活动《世纪曙光》——"3000年一次的幸运送给你"也同时出台。在12月1日到12月31日期间，购买"东方"系列任一产品，寄回回函卡前3000名用户免费获得超值永久珍藏礼物。2001年的元旦是新千年开始，更恰逢农历甲子日，这是历史上第一次，下一次要等到3901年1月1日。万事归元从一始，我同将在2001年元旦限量发行"世纪交替，千年更始——迈入21世纪"首日封(2封5票)，首日封首次加印发行量和流水编号。这是千年一遇的"邮中珍品"。另外，实达铭泰《东方网页王2》也将不日推出。它在原有功能上新增网站维护、经典工具。初学者可通过网站向导把基本信息输入，然后选择网站类型，就可生成一个包含版权信息、自我简介等的基本网站，再根据实际需求进行制作、编辑。该产品新增网页简繁体转码精灵，图象编辑器、搜索王、链接校验等功能。自动注册搜索引擎可将网站提交国内外近20个主要搜索引擎注册。同时它还具有Java Script特效，提供30多个效果。产品零售价39元，免费赠送精美网页制作技巧手册一套、经典软件使用技巧一套及精美素材库。物超所值之下，想网上安家就赶快行动!

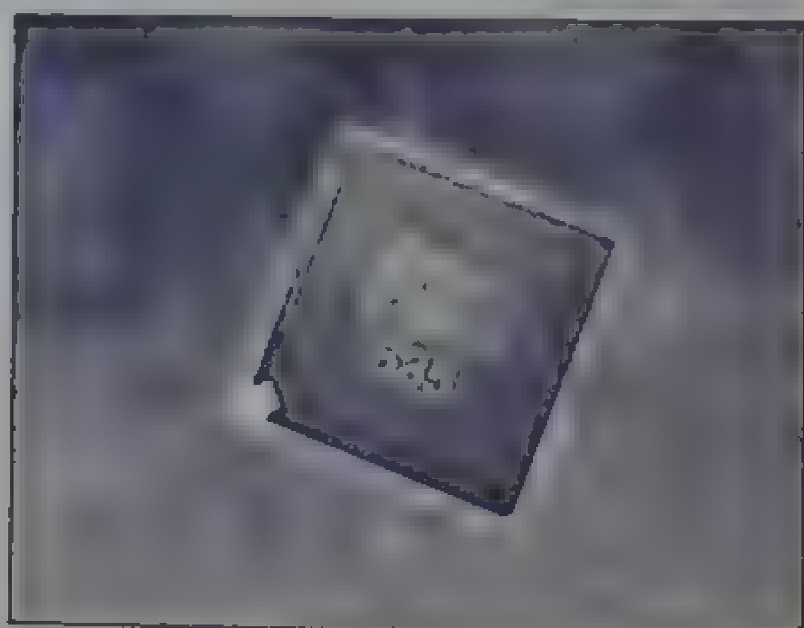
▶ 矽统科技 ◀

近日在京发表首颗256bit的2D/3D并支持T&L的高性能图形加速芯片SiS315。它支持显存容量高达128MB、DDR DRAM和4倍速AGP接口。SiS315同时内建最新DVD硬件加速和3D虚拟实境功能，满足游戏玩家追求高速高质的图象需求。这是矽统继SiS300后，最新一代符合主流市场并具备高端要求的图形加速芯片。SiS315可搭配SiS301 Video Bridge从而具备多重输出功能，SiS301具有TV－OUT输出，符合Panel Link标准的传输模式，同时也支持LCD输出(最高达1280×1024象素)，并可直接输出数字信号到DVI接口。该芯片运行于166MHz(预计显存也为166 MHz)。其T&L效果支持高达10组Lighting功能，支持VCD、DVD及HDTV播放，采用先进的0.18微米制程，529Pin的PBGA封装。SiS315在2000年12月自晶圆厂量产，万颗单价30美元(图－08)。

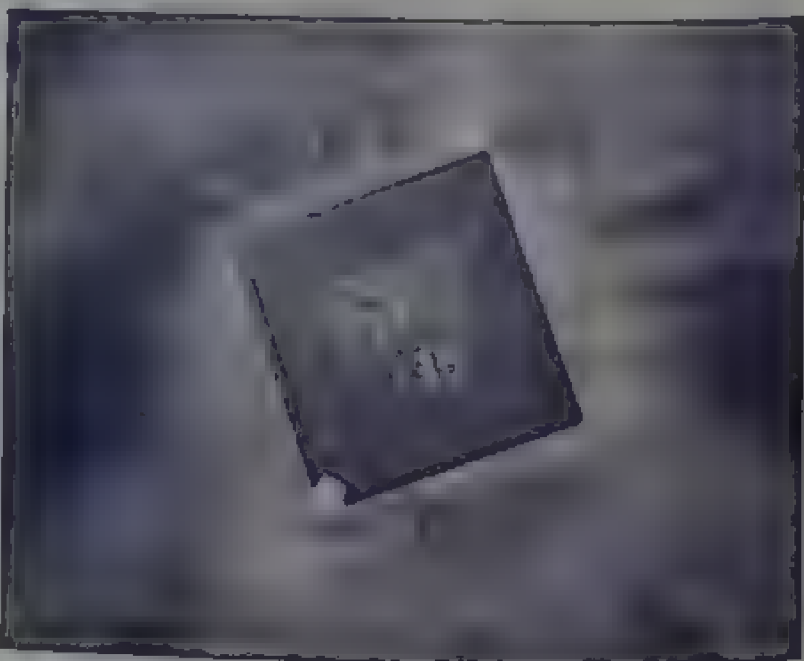


图－08

在非图形芯片领域，矽统也同期推出支持高性能DDR DRAM开放架构整合单芯片SiS635(支持Intel 处理器)与SiS735(支持AMD 处理器)。SiS635支持Intel的Celeron、Pentium Ⅲ以及Tualatin处理器；SiS735支持AMD的Athlon及Duron。新一代SiS635/735采用开放架构，芯片整合南北桥核心逻辑；高速PCI传输接口及多功能语音/通讯技术。这两款新芯片组均未整合图形显示功能，为广大DIY用户提供更多选择空间。SiS635/SiS735芯片组在主存储器部分支持最新的DDR266/133和PC133 SDRAM等规格。由于整合南北桥，SiS635/SiS735以独有的"Multi－Threaded IO Link控制功能，使外部PCI接口总线带宽高达每秒1.2GB，约为PCI接口带宽的10倍，明显提升周边设备运行速度。此外SiS635/SiS735支持4倍速AGP接口及Fast Write功能，支持IDE ATA100，内建3D音效。高速数据传输功能包含56K的MODEM、以太网传输、1M/10M家庭网络。扩展性支持6个PCI接口。SiS635/735采用0.18微米工艺，677Pin的BGA封装。SiS635预计2001年2月在矽统晶圆厂量产；SiS735于2001年3月量产；二者万颗单价27美元(图－09、图－10)。



图－09



图－10

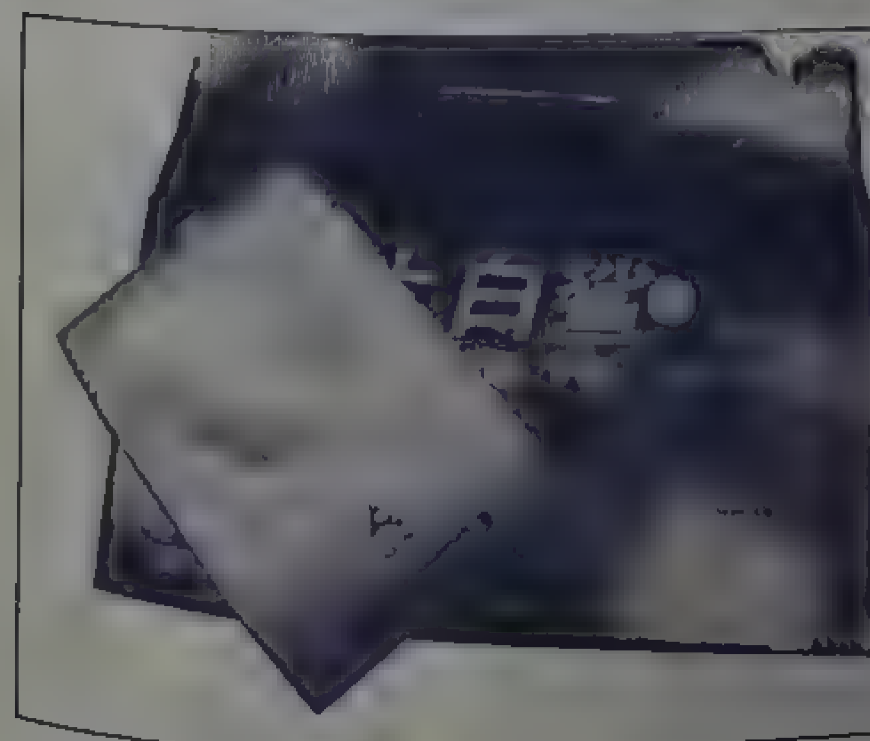
▶ 讯怡集团 ◀

2000年11月23日在北京翠宫饭店举办精英新品高档主板D6VAA标准型、D6VAA－RAID、P6ISA－Ⅱ及讯怡大度内存联合发布会。D6VAA标准型与D6VAA－RAID功能基本相似，都是采用VIA 694X芯片组的双CPU主板，可同时支持两个PⅢ处理器。后者在前者基础上提供磁盘阵列功能，可以进行硬盘资料备份和快速存取。P6ISA－Ⅱ采用Intel 815E芯片组、SOCKET 370插槽并支持133MHz外频。南桥为82801BA，支持ATA100。这3款高档且具尖端技术的主板，讯怡集团将以超越消费者心理线的低价位出售：D6VAA标准型售价777元，D6VAA－RAID售价999元，P6ISA－Ⅱ售价888元。

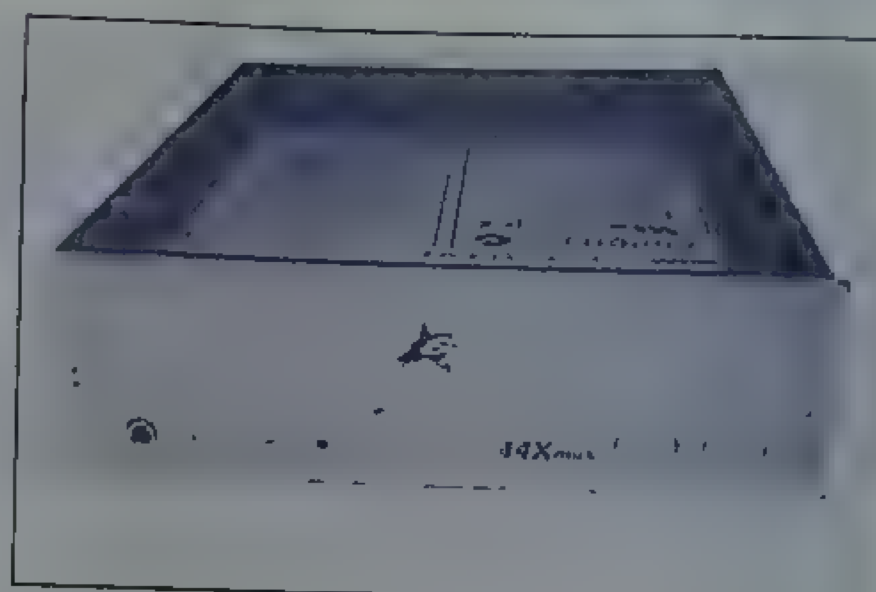
另外，在本次发布会上讯怡集团自有品牌"大度内存"也隆重登场，将有64MB、128MB和256MB等规格面市，后续还将研发制造超高容量512MB内存。大度内存引进最新尖端生产技术，采用0.18微米制造工艺，符合PC100和PC133内存规范，精湛的制造工艺确保了极高的质量。

▶ 中科多媒体 ◀

"大白鲨"MODEM作为国内首款支持V.92协议的产品，在吊足了玩家的胃口后，终于赶在2000年元旦前推向市场。大白鲨MODEM系列包含4款产品，分别是霹雳型、可爱型、前卫1和前卫2。[illegible]了可爱型采用CL芯片之外，其他均使用Conexant芯片。大白鲨系列MODEM拥有独家AEDC技术，该技术包括A-IA智能抢线，它可以根据网络资源情况，通过编码优化进行数据优先读取；DDP动态解调功能可以有效应对网络拥堵状况。另外，大白鲨还具有On Hold在线电话接听功能。当然它最突出的卖点还是支持V.92协议，虽然实现全部功能需要电信部门和各ISP的支持，但在不提高用户投资的情况下，抢先拥有支持这些新技术的MODEM，还是可以让诸多DIY发烧友自豪一阵。此外，该系列MODEM还附送《金山词霸2001》和《金山毒霸》等多套完整版软件，使产品更加超值。大白鲨系列MODEM的价格为：霹雳型590元，可爱型460元，前卫型520元(图－11)。



图－11



图－12

光储产品方面，2000年末中科的大白鲨44×PLUS光驱也如期上市。该款光驱同样采用中科独家率先推出的"迷宫式"风道设计，在保持高容错性的同时，即使持续高速使用，噪声仍然非常低。全钢机芯使产品寿命得以延长。人工智能纠错技术又添加了大量容错数据于驱动器的Fireware内。先进的倒吊式双悬浮动态减震技术是盘片运行更稳定。支持各种流行的光盘格式，针对超过74分钟(650MB)的超大容量光盘独有特殊技术支持，保证读取最外圈时的准确性。支持SVCD和SONY最新图文混合的"超文本"CD唱碟(图－12)。

▶ nVIDIA ◀

2000年12月16日宣布，他们已经与3dfx签订有关图形资产转让的最终协议，这标志着成立于1994年、早期个人电脑3D图形技术的领导和先驱3dfx公司将被nVIDIA部分收购。这次转让与图形相关的资产包括(但不限于)已获专利和即将获专利的应用、商标、品牌以及3dfx公司未售完的图形芯片产品。此外，3dfx和nVIDIA公司已经同意通过结束双方之间的贸易来中止以前的专利侵权诉讼，这样他们之间所形成的侵害将连带解除。在此协议条款下，nVIDIA将向3dfx支付总额7千万美元的现金及100万股普通股票。此项财产交易已经被双方董事会所同意，且得到3dfx公司股东的认同。nVIDIA这次所获得的资产将被视为一项购买行为并计划在nVIDIA公司2002财政年第一季度彻底完成。(编按：创新"吃掉"了傲锐，时代华纳与美国在线合并，如今3dfx也……IT整合期或许刚刚开始。)■

PC任我行
世纪精华本
流行软件秀
高手之道
网络攻略
发烧大师
硬件串烧

《家用电脑与游戏》优惠订阅一个月来，在广大读者中引起强烈反响，读者订购踊跃！为答谢读者厚爱，让读者得到更大实惠，杂志社临时决定，将订阅期限延长至1月31日，限量征订5000册，订完即止，欲购从速！

家用电脑与游戏 2001年

《家用电脑与游戏》全面热订中

（原名《家用电脑与游戏机》）

《家用电脑与游戏》是一本精彩游戏、轻松学习的杂志，密切追踪业界资讯，全面报道游戏内外，深入剖析硬件机能，亲切联谊你我心情。

本刊国内外公开发行。宽大16开，版式新颖、设计独特、图文并茂。正文单彩128页，彩页32页，定价7.80，全年定价93.6元。邮发代号82－622，各地邮政局(所)均可订阅。订阅不便或错过征订日期，可直接向杂志社邮购，破季、破月均可办理。

凡在2001年1月31日前，向杂志社直接邮购全年杂志的订户，可享受以下**特别优惠**：(限量5000册)

★只需80元便可拥有全年杂志； ★优先参与杂志社组织的各项活动。

汇款地址：北京市813信箱邮购部　　邮政编码：100037
联系电话：010－88411981　68728140转11　　联 系 人：姜雅丽

感受二十一世纪电脑休闲时代的无穷魅力！

树人软件祝大家新年快乐万事如意

工具软件 强档推出新年时尚大餐——《真情伊妹儿》

《真情伊妹儿》：[illegible]

五大功能：

1. 原音重现 2. 留住回忆 3. 真人演出 4. 电子日记 5. 原文重现

不仅想听声音，还想见到其人，这一切，《真情伊妹儿》都能做到。

12月23日隆重上市
真情价28元/套

渠道总代理：连邦软件
电话：62525338

《驱动大本营2001》2CD/18.80元 让你的硬件拥有更新更好的驱动。

《电子文件网上飞》 跨平台、跨软件、跨语种、原文、原貌重现的可携式文件生成器。它可以摆脱以往电子文件交换时受操作系统、软件兼容问题 **28元/套**

《龙卷风中英文全文检索系统—Tornado》 可搜寻的信息范围包含一般TXT文字档、MS Office文件、E-mail等信息源，并支持可携式文件(PDF、DynaDoc)，其内建直觉式的文件管理功能，快速、便捷的搜寻能力，是您不能错过的办公室好帮手！ **28元/套**

《魔幻印像—魔术图片制作软件》 36元/套
可以制作3种不同类型的魔术图片，
1. 立体魔术 可将一般的平面图片印制成有层次感和距离感的立体图片。
2. 两变魔术图片 可以在一张纸上印出两种图案！
3. 动态魔术图片 将数张连续动作印在一张纸上。

详细介绍敬请留意树人网站 http://www.srsoft.com.cn 树人教育软件为您创造更好的学习环境

经典游戏 树人经典游戏世纪回顾版

*青涩宝贝 2CD	30元	麻将大师2	32元	深海猎杀	30元
*人偶情缘 2CD	30元	野兽与乡巴佬	30元	傲气雄鹰	30元
*交通巨人 （现已上市）	48元	银河飞将V （3CD）	60元	起义 铁甲叛乱	29元
*银色幻想 2CD	38元	地下城守护者 （2CD）	48元	黑暗复仇	29元
*称霸四海	20元	长弓II－武装直升机（2CD）	48元	飞行军团黄金版	29元
* F-1摩纳哥大奖赛	29元	F-15海湾战鹰（须用游戏杆）	48元	奥林匹亚桥牌赛	28元
*三国志之风云再起（光荣出品）	68元	绝地风暴2－火线出击（2CD）	48元	末日烽火	28元
*大航海时代外传（光荣出品）	68元	战地2100 （2CD）	42元	整人专家2000	28元
*隋唐争霸	20元	铁甲风暴＆黑色战线（2CD）	38元	猎杀潜航	28元
银翼杀手 4CD	60元	摩托英豪2	36元	生死之间II	28元
星际围攻 2CD	50元	沙丘2000	36元	大富翁3	28元
异形追杀令	38元	以色列空军	36元	死亡之钞	28元
仕魂	38元	战争游戏	32元	黑暗启示录	28元
杀气冲天 2CD	38元	主题医院	30元	围棋猜局	28元
疯狂大脚车2	36元	初恋 2CD	30元	福尔摩斯探案2－玫瑰纹身	28元

热烈庆祝西单科技广场树人软件专卖店隆重开业，详情请关注上面的树人网站

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302树人公司收 邮编：100086 或寄到双榆树邮局82信箱
销售电话：010-82657369、82657363、82657364、82657365 联系人：马欣、马铁
http://www.srsoft.com.cn （所购产品不足100元，请另付邮资15元。购满百元者免费寄送，邮购电话010-82657370联系人：程先生）
全国各大软件专卖店均有销售

SONY®

您只看VCD？当然会有缺憾！

Sony DVD-ROM DDU1211

用索尼DVD-ROM1211观看MPEG2格式的DVD光盘，其细密度要比MPG1格式的VCD高100%。

MPF920 软驱　CDU4811-81光驱　CRX140E-B/CRX140S-B刻录机

中国独家总代理 HEDY 七喜电脑有限公司 HEDY COMPUTER CO. LTD
电话：(020) 87546678 87536931 传真：(020) 87544654 http://www.hedy.com.cn

Sony Corporation of Hong Kong Ltd.
香港铜锣湾希慎道33号利园四十五字楼
Electronic Devices Marketing Hong Kong Company 45/F, The Lee Gardens,33 Hysan Avenue, Causeway Bay, HK
Phone (852) 2909-1008 website www.sony.com.cn E-mail cpdmkt@chk.sony.com.hk



噩梦晨曲

文 李楚帆 编辑 石宇

“啊！不…………”

我再一次从噩梦中惊醒，看着自己挥在半空中的手臂沉沉落下，汗水已湿透了耳鬓。四周是一片寂静，只有氧气制造机的排风扇发出很小的“哒，哒——”声。我用力喘着粗气坐起来，感觉有冰冷的水滴从脖子淌到了后背上。翻身下床，倒一杯水给自己，然后躺下，望着月亮坑坑洼洼的表面和洒在窗棱上温柔的月光，却再难合眼。于是开始回想刚才的梦境，是梦吗？不！那不是梦。

一夜未眠。

清晨，周围依旧暗暗的，只有远处基地扬声器里传来的悠扬晨曲能够证明已经是早上了。我登上工程机器人，略微检测了一下设备，然后依次打开探测灯。当我扭开驾驶室顶灯的时候，一株淡紫色的吊兰花摆在我右前方的操作台上，散发出点点芬芳，充斥了整个驾驶室。花盆上用小刀歪歪斜斜地刻着：送给这个世界上最好的爸爸——您最亲爱的女儿芬尼。

“生日快乐。”不知道什么时候这个小家伙已来到我身旁的悬梯下。她和她的母亲一样美丽，有着一头栗色的长发，忽闪着水蓝色的眼睛，在灯光下显得分外迷人。我将她从轮椅上抱起来，紧紧地搂在怀里。

“爸爸的胡子好扎人啊。”芬尼的小手摸着我的脸庞声音细细地说。我努力抑制住眼中的泪水，亲了亲她的前额，然后将她放在轮椅上，芬尼冲我扮了一个鬼脸，然后遥控着轮椅回她的房间去了。

我输入专属密码，发动机器，面前的显示屏上显示出今天的任务：2500单位水晶矿石。戴上通讯器我开始了一天的工作。

今天是星际历3078年12月23日，我的生日。

推进器发出砰砰的声音，拉动操纵杆，机器人开始行走。刚走出住宅区的大门，前挡玻璃上就蒙了一层厚重的霜，我不得不打开清洗刷刷掉那些讨厌的东西。显示屏上开始逐一显示机器探测到的数据：“今天温度：零下243.75度，空气指数：－708。机器设备运转良好，愿上帝与我们同在。”

按照雷达的指示，我向水晶矿的方向前进。吊兰花随着颠簸的路面有节奏地晃动，驾驶室里的氧气供应机在不停地哄唱，花的香气从鼻孔渗进我的大脑，逐渐驱散了睡意，使我精神抖擞起来。前方，水晶矿石在迷雾中散发着迷人的光芒，几个和我一样的工程机器人在那里不停地用分割手臂切磨着坚硬的石块，然后打开推进器将八单位的水晶矿石送回基地。这就是我的工作，日复一日重复的工作。四周是那样安静，不时会有几个三等兵来这里巡视一下，有人在通讯频道里讲着低俗的笑话……我靠近水晶矿石，将工程机器人停稳，分割手臂在工作的时候会与水晶擦摩出巨大的光亮，照得我什么都看不到，只有光，是的，只有光。

“NO.975，工作完毕。”送完最后八单位的矿石，我下班了。

一整天的工作就这样结束了，我和许多工友一样，将工程机器人送到兵工厂进行每日一次的检修。然后步入箱式传送器，去住宅区唯一的酒吧里喝喝酒，驱逐一天的疲劳。我的机器人会在明天开工前被送回我的住处，他们总是非常准时，这点我不必担心。

我推开酒吧的门，走了进去。

“来一杯白酒，不要加冰。”一些嬉笑怒骂夹杂着玻璃物品破碎的声音震荡着我的耳膜。我大声地叫着，生怕酒保听不到我的声音。

环视酒吧，和几个朋友互相问候并且接受他们对芬尼的祝福，舞台上的舞女在用力摇晃着她们那充满野性的腰肢，几个酒醉的人在周围叫喊。有人静静地坐着，有人在昏暗的过道里接吻。酒吧里的腐败气味中夹杂着呛人的劣质烟草味，简直难闻极了。

一杯酒从吧台的尽头滑了过来，我伸手接过杯子喝了一口，暖暖的酒精滑过我的喉咙温暖着我的胃。

“我可以在你的身边坐下吗？”一个成熟而低沉的声音很有

礼貌地问我。

“哦，当然可以。反正它是空着的 ”我上下打量着这个说话的男人，肩头上刺眼的肩牌使得他与这里是那么的格格不入——此人是个官员。这个时候他应该出现在联盟军办的鸡尾酒会上，而不是来这个低级的地方看这种低级的艳舞喝这些劣质的白酒。

“我是博萨思，联盟军第八部队七分队的军部医士官。”中年男人自我介绍着。

“我是康姆雷丝，隶属六分队的SCV工程机器人驾驶员 ”我在用一种近似于嘲笑的目光注视着他。

“联盟军的医生大都是女性，怎么你……”我提出了第一个疑问。

“你是说那些来自地球的女人?她们是我们挑选并且加以训练的，换句话说我是那些护士们的长官。”

“哦，这么说我也该叫你声长官喽？”

“不必，现在并非工作时间，而且你也不在我的管辖范围内。”他略微迟疑了一会接着说，“我，是专门来找你的，听说你有个女儿……”

“你们再怎么样也是徒劳无功的。”不等他说完，我幽幽地把他的话打断，手中的杯子在巨大的压力下爆裂开来，玻璃的碎片深深插入我的手掌，白色的液体从手心里缓慢流淌出来。

“你别激动，我们一直在找一个解决的办法，我会再找你的，愿上帝与我们同在。”他从椅子上跳下来，然后走向出口的方向。

周围产生了一点点的躁动，但我已无心再深想下去。

我是一个人造人。

走出酒吧的门，远处是破败的楼房，几个流浪汉睡在墙根下，左侧的广场上堆积着从战场上捡回来的已经报废的攻城坦克。看了看腕上的表，表针指向了午夜。时间这个词在不久的将来就会被人们遗忘了，因为无论何时，天空都是一片昏暗，没有太阳，真的有那东西存在吗？就算有，也不会有一丝阳光照耀进这里来的。那唯一的，透过太空上连续的反射镜引导过来的光亮，只照耀那些联盟军的皇亲国戚所在的A区，而这里是F区。我们是社会最底层的人——几乎全部都是人造人，享受的只是他们用剩下的“垃圾”，或许我们在他们的眼里本身就是垃圾。我们拥有的是肮脏的空气、最残次的氧气罩、不固定的温度调节器、劣质的酒和烟卷、堕落的妓女。不过，这一切我们都未曾抱怨过，因为我有一个女儿，一个人造人的女儿，一个代表人造人未来的女儿，她是我们的希望。

当我抬头仰望这朗朗星空的时候，不由得任思绪回到了那曾经最快乐的时光。

那是我第一次见到她。当我从培养室的窗口望见她的时候，她身上正缠满了类似脐带的供养管。她的母亲伏在我的肩头，那是我们的结晶，我们的结合就是为了她———人造人的第一代自身繁殖体——由我和她母亲身体里的细胞复制而成的宝贝。换句话说，她不止是我们生命的延续，更是人造人科技的一大进步

那次实验所得的结果，记录着“人造人DNA细胞组织结构”的碟片，一直在我身上

芬尼四岁那年，人类和人造人的矛盾正处于白热化。原因是经过自身进化的第四代人造人，已经完全拥有真正的思想，组成思想的物质已经不再靠联盟军定期更换的大脑磁片来完成了。从那时起，人造人和人类的区别，仅在于后脑部位残存的“磁盘读取器”。那之后，联盟军表面还称我们为兄弟部队，其实暗地里早已经将我们视为敌人，不惜浪费很多的军费将我们所在的城市迁移至渺无人烟的星系。那段生活是很痛苦的，我们在新的星系中寻找着一切可借以生存的资源，艰难度日。后来，我们所在的人造人36号基地受到了虫族偷袭。战斗异常激烈，基地的雷达在不断地向联盟军发送求救信号，可是不知道为什么没有得到任何回应。身为SCV的我无法参加战斗，早早地被运输机吊起飞往联盟军最近的基地。当我们回到36号基地搜索同党时，队友在废墟里发现了已经断了双腿的芬尼。而她的母亲则被永远地留在了那片瓦砾里。

我们没有得到一丝援助，从那以后我们渐渐从“兄弟部队”演变成了人类真正的奴隶。纯粹最低级的公民。

更糟的是，虫族的毒汁通过芬尼的双腿向上传播一种“侵蚀性变异病毒”，一旦病毒到达头部，她就会变成虫族的变异战士，一个厉害的角色。虫族也是针对人类那丰富的情感而发明了这种病毒。当你眼看着亲人慢慢地变成敌人时，又怎能正确地做出抉择呢。而我，除了做一个好父亲外，更有将人造人的后代延续下去的责任。

在我抱着垂死的芬尼回到新基地后的一段日子里，联盟军曾多次指派和博萨思一样的军医送来一种叫做“态安酶菌”的药物，以抵制病毒向上蔓延。其实我知道，他们是想以此来对幸存的人造人进行安抚，以免他们在联盟内部作乱。但是那即将来到的噩梦，却始终萦绕在我的心头。

酒精开始在胃里产生反应，并直接作用于我的大脑，昏昏沉沉的感觉。天在摇晃，地在颤抖。这是天吗？这叫地吗？我们只是被埋没在废弃高楼大厦里肮脏的小老鼠，脚下是人造砾石铺成的仿古路面，没有土，没有一丝土壤。我，我到底是什么？！去他的狗屁法律，即使规定了人造人享有人类的所有权利，不还是一样被人类当做垃圾？！让我出去！让我解脱吧！！街边无家可归的流浪汉，木然地看着我这个疯子。

我回到家里，疲倦地躺在床上，虽然手上伤口中的细胞已经开始自行复制，但是疼痛依旧沿着独有的神经传达到我的感觉接收器。

月亮的位置告诉我，再过一会我的生日就要过去了，而对我的将是一个崭新的明天。但是面对芬尼的将是什么呢？她能逃脱命运的安排吗？窗外是那个肮脏的世界，只有在房间里才能暂时逃避现实。我尽量使房间布满了芬尼喜欢的东西，使这里看起来象个家的样子，她还是个小女孩，爱哭爱笑也爱问些幼稚的问题。每当芬尼问起妈妈，我都会敷衍说妈妈会在她七岁生日那天带着礼物回来看她，对此，芬尼深信不疑。只有我知道，她是不可能活到那个时候了。联盟军为了“坦布瓦格星球”的战争削减了开支，完全不顾我们的死活。现在的她就静静地躺在我的怀里，臂弯中还抱着是我给她捡来的玩具小熊。她有节奏的呼吸起伏在我的胸口，可怜的小宝贝，如果时间可以停止该多好啊，我就可以一直这样注视着你，永远这样注视着你。你可知道吗?你是我在这个世界里唯一的依靠，你是我的唯一。我不想哭，但是不争气的泪水已经挂满了我沧桑的脸庞。

“爸爸不要哭，芬尼最爱爸爸了。”我哽咽的声音吵醒了她，她可爱的模样映在我的脸上。

“爸爸没哭，只是眼睛疼。”我揉了揉发红的双眼。

“那芬尼来给爸爸吹吹。”说着芬尼嘟起小嘴开始向我的脸上吹着。

“哦，好了，我的小可爱，爸爸已经完全好了。”我再一次将她用力抱紧，我无法抑制我的泪水，放任它们从眼眶中挥洒而出。

清晨，应该是吧！基地扬声器里的晨曲响起的时候，我正在洗漱间里对着镜中的自己发呆。房间里的可视电话响了，一个熟悉的声音。

“康姆雷丝你早，我是博萨思。”

我急忙走到电话旁：“尊贵的长官，有何吩咐？”我揉了揉自己红通通的双眼。

“请你到联盟军指挥部来一下。”

“不行，我还有工作要做，我有女儿要养。”

“你来吧！我们已经研制出了第二代的“态安酶菌”，或许可以将你女儿的异变病毒彻底清除掉。”我从博萨思的眼里看出那并非是假的。

“那好吧！”我回答道。

“我会派人去接你。”博萨思说完挂断了电话。

当我的双脚踏在军部那高级大理石台阶上，发出“哑哑”的声音时，我再一次理解了什么才是奢侈和等级。大厅里被温暖的阳光笼罩着，有些刺眼。厅里大都是一些我从来没有见过的植被，估计是那些科学家的大作，我被接我来的人带到接近顶楼的办公室。

警卫对着门旁的对讲器简单地说了几句，随后木制的大门自动打开。房间装饰得很华丽，四周布满了昂贵的古董家具，深蓝色壁纸的墙上悬挂着地球上远古时代的图画，可惜我对此却一窍不通。红红的地毯是那样柔软，以至于我有些惭愧自己肮脏的鞋子对它的污染。屋子里放着舒缓的轻音乐，四周陈列的虫族标本却和这音乐格格不入。门的正前方是一个巨大的办公桌，桌子后面是一面落地玻璃幕墙，透过玻璃可以看到一片蔚蓝的天空，博萨思就背坐在桌子后面。

“你来了。坐吧。”博萨思的目光始终没有离开那片天空。

我在桌前的椅子上坐下，并接受了桌面机器人的询问要咖啡或者是茶。

“这是‘态安酶菌二代’。”博萨思转过身来，向我晃了晃手中的白色小瓶接着说，“你需要做的只是将人造人‘DNA细胞组织的结构’资料交给我。”

“如果我选择不呢？”

“你应该知道，你们人造人的叛乱早在三年前就已经被平复了。现在你们的情况我不说你也清楚。如果你将碟片交给我，我不但可以彻底治疗你女儿的病，还可以将你们后脑的磁盘读取器清除，开放A区，实现真正的共和。”博萨思的眼角露出一丝奸诈。

“听起来好像很不错哦，不过你不可否认人造人的科技已经超过你们了。我们可以将幽灵战士的隐身时间加长，可以对航空战舰进行快速时空转移，或者你可以考虑一下杀光我们吧！我倒想看看傲慢的人类是否能适应我们的工作环境。”我翘起双腿，嘲笑的口气布满我的嘴边唇角。

“你！！！”博萨思从椅子上跳了起来。

“尊贵的博萨思长官，请注意你的风度，不要和一个六等公民一般见识。”

博萨思慢慢的坐回椅子上，从手边的烟盒里拿出一支雪茄点燃，我敢打赌那绝对是上等的雪茄。

我数着表针，直到它转了五圈。

“好了，言归正传。这是新开发出来的‘态安酶菌二代’，是我们最新研制出来对抗虫族侵蚀性变异病毒的良药，你拿去吧！以后还可以无偿得到它，我会派人定期为你送去的。”

“呵呵－－为什么对我这么好？”

“你说呢！！亲爱的康姆雷丝。难道你要我对你说你是个幸运儿，你长的帅气，还是你有个可爱的女儿，她就象我们的女儿一样。”

其实我知道他们为什么要这样对我，因为我身上有着他们想要的东西，只要有它在，人造人的再次繁殖体就将由我实现。另一方面，那些在F区的人们，在痛苦忍受着联盟军欺压的人们，也正因为削减开支事件而剑拔弩张。在星际战争出现鼎立之势的时候，联盟军不会傻到眼看着内忧泛滥。而我，或许就是能够触发这场叛乱的人。因为我还有一个女儿，一个人造人的女儿，女儿不是我一个人的，是人造人自我繁殖的第一批后代。即使她现在被感染了。

“好吧！我接受你对六等公民的恩惠。”

“上帝与我们同在。”这几乎是联盟军的广告词，连我的工程机器人都会这样说。

“那是你们的上帝，是你们强加于我们的信仰，我们信仰自由，真正的自由。”我喃喃自语，我可以想象博萨思被气绿的脸。

我离开了那个地方，那个被二等公民以下的公民称之为天堂的地方，现在我才知道那里的阳光是丑恶的，是可耻的，享受那些阳光的人不是领导者，而是不折不扣的魔鬼，是信仰上帝的

撒旦。

我几乎是吹着小曲回去的，因为终于在饱受败乐中为人造人夺回了一点面子，还有一瓶救命的药水，路上的石板依旧冰凉，我开始考虑博萨思的要求，这对在F区的人们无疑是件好事，不过联盟军的种种做法实在是不敢恭维，我将磁碟从读取器里取了出来，如果不是我手里有这东西的话，我很可能早已漂流在浩瀚星空里了，想到这里我不免有些得意，他们是怎么也不会想到我会将磁盘藏在这里的

当我回到住宅区的时候也不知道是什么时候了，因为我的表停了，没有原因的停了。我想我也该尝试一下没有时间的日子，所以将表送给了街边的那个流浪汉。

芬尼被我回来的声音惊醒了，问我发生了什么高兴事。我就将所有的事原原本本讲给她听，芬尼高兴得在轮椅上扭来扭去。从来都没看到她这么高兴过，她说我是英雄，是个大英雄。是啊！还有什么事比在自己女儿心中成为英雄更重要的呢？我们欢呼着，扭动着，不大的房间里充满了我们的笑声。然后芬尼就伏在我的身上，静静睡去。等待她的或许是个美好的未来吧。

呼……我再一次地被噩梦惊醒。四周一片灰暗，头沉沉的，很疼。芬尼不在我的身边。月亮的光芒依旧照射在地板上，那………那是……芬尼！！

芬尼躺在地板上，轮椅倒在一旁，她的手边是那个白色小瓶，里面的液体已经不知那里去了。芬尼！我大喊着从地上抱起她。没有呼吸！！！没有心跳！！！芬尼！！！！！

芬尼死了！芬尼死了！不！不可能的！！绝对不可能的！！我对芬尼口对口进行人工呼吸，我不能相信芬尼就这样死了，昨夜她可爱的样子还浮现在我的脑子里，她怎么可能就这样死了呢！?不可能的!芬尼没死!!芬尼没死!!

我将芬尼抱上工程机器人。然后直奔A区，我要找博萨思。一路上都是颠簸的路面，枯萎的吊兰花在颠簸的路面上疯狂的摇晃。

当我不顾警卫的阻挠出现在博萨思的办公室的时候，博萨思抖动了一下他的眼角。

“博萨思，你是个畜生，你这个恶魔，你……”

“冷静点，看来我们新开发的药品未能治育这可怜的小宝贝。”博萨思走过来，用手抚摩芬尼的脸蛋。

“你叫我怎么冷静，拿开你的脏手！”我将手臂用力的挥向博萨思，但是被他灵巧地躲开了。

“不，不，不。我要提醒你注意！你现在可是在联盟军总部里，假如你变成了虫族的战士，我该怎么做呢?大家该怎么想呢?”博萨思慢慢从身后拿出一把注射枪，然后将它对准我，嘴角闪过一丝奸诈的笑容。

“你这个无耻的恶魔，你要干什么？”

博萨思开始扣动扳机，枪上的指示灯开始依次亮起，当最后一个灯亮起的时候，一支针管从黑黑的枪膛里面射出来扎向我的身体，并且强行注射一种碧绿的液体。

博萨思收起枪冷冷地说：“也没什么，从虫族俘虏身上提取的青液，放在白鼠的身上有效，不知道放在人造人的身上效果如何？是你自己不听话，本来我给了你一个很好的机会，你交出碟片，我交给你救你女儿命的药，大家相安无事。而你偏偏不听话，要用你的一己之力来对抗庞大的联盟军，所以我只有出此下策了。一切都在我的计划之内。哈哈……”博萨思大笑。

“你！！！”我突然感到身体里的细胞开始发生变化，血液开始加速流动，我的手！我的手开始退化。我身体的颜色开始改变，瞳孔开始缩小，周围的物件开始快速变大。哦，不，是我开始变矮，最后几乎是爬在地上，我的头和身体开始融合，最后只露出小小手臂，这是手臂吗？只不过是一对小钳子，身后居然嘲笑般的长出了一只小尾巴！我已经变成了一只虫族最低级的采集兵。

博萨思走了过来，从散落一地的杂物里面拿走了那张宝贵的磁盘

“哈哈哈哈……现在我不妨告诉你，记得36号基地吗?或者称为人造人基地。那次偷袭不是偶然的。”博萨思晃了晃脑袋接着说，“那次偷袭我们事先已经接到前方的报告，只要我们出兵，36号基地就可以保住了。”博萨思仰天长笑道，“不过象这种借刀杀人的事可不是常常有的哦……”

芬尼静静地躺在我的身边，我用尽力气将她扶上我的身体，仇恨积聚在我的胸口随时可能爆发。

“来人啊！”博萨思大声的呼喊着警卫。全副武装的机枪兵出现在我的面前。

我努力的爬向右面的排风孔，身后响起了震耳的枪声……■





应重视电脑游戏的道德功能

文/吕耀怀，编辑/AWEI

随着电脑的发展与普及，已有越来越多的人对电脑游戏表现出浓厚的兴趣，而电脑游戏的开发者们，也越来越注重强化电脑游戏的娱乐功能，以争取更多的玩家，抢占更大的市场。但与此同时，人们却普遍忽视了电脑游戏的道德功能，没有充分注意到电脑游戏会给人们的道德品质带来潜移默化的影响。

电脑游戏的道德功能，是由其内含的伦理价值所决定的。

应当肯定，有不少电脑游戏表现出正面的、积极的价值取向，其所蕴涵的伦理价值是会得到现实社会中的大多数人的赞同的。例如，“三国”系列游戏，在一定程度上宏扬了忠诚、勇敢的伦理价值；许多经营类游戏，实际上强调了节俭、勤勉的重要性；在一般的电脑游戏中，都试图突出惩恶扬善的这一伦理主题，而不鼓励邪恶、打击善良。

然而，电脑游戏中也存在着一些应当引起人们注意的负面的、消极的伦理价值取向。例如：在一篇介绍《商业大亨》的文章中，作者写道：“在《商业大亨》里，是不允许玩家做老实巴交的生意人的，因为游戏的目的就是挤垮竞争对手，无论使用何种手段，如雇佣商业间谍或策动其他企业工人罢工等等。”①可见，在《商业大亨》的虚拟空间中，诚实的价值是被贬低的，而为了达到“挤垮竞争对手”的目的，可以采取任何手段，当然也包括不道德手段在内。其它如色情、恐怖、暴力、偷窃等负面价值，也在一些电脑游戏中屡有出现。

与现实伦理相对而言，我们可以将电脑游戏所内含的伦理指称为虚拟伦理。电脑游戏中虚拟伦理的出现，对于现实伦理的状况会产生不可低估的影响。虚拟伦理虽然是数字化的，但它的根据却存在于现实伦理之中；虚拟伦理虽然是超越现实伦理的，但超越不等于完全脱离，超越性的虚拟伦理通过其与现实伦理的联系，而必然对现实伦理起到这样那样的作用。正面的、积极的虚拟伦理，可以对现实伦理的提高产生推动的作用，而负面的、消极的虚拟伦理，则可能对现实伦理的进步产生阻碍的作用。更严重一些的负面的、消极的虚拟伦理，还可能破坏、消解现实伦理的存在条件。

就正面、积极的方面而言，电脑游戏的玩家通过经营类的游戏，逐渐增强其勤奋、节俭的意识，在现实生活中，这种勤奋、节俭的意识就可能表现为现实的伦理行为；通过战争类、探险类游戏，可以使其获得勇敢精神的反复熏陶，并在模拟的艰难困苦环境中锻炼其坚忍不拔、万难不屈的意志品质，还可能强化其爱国主义观念，这样的精神、品质、观念一旦稳定下来，对于现实伦理的意义也是不容置疑的；此外，如友爱、团结、忠诚、善良等基本德性，也可以在充分的、健康的虚拟伦理训练的基础上，进而对现实伦理产生一定的作用。

从负面、消极的方面来看，某些电脑游戏中的不健康内容对于现实伦理的影响也是现实地存在着的。一篇题为“《模拟人生》职业探秘”的文章，如此介绍《模拟人生》中的一种“黑道”职业：“扒手：微不足道的扒手，但好歹您也自己当家作主。反应力与敏捷的身手无疑是最重要的，一定程度的魅力也派得上用场，如果能分散别人的注意力，将有助于您偷取他们的钱包。”②不难想象，长期沉迷于这样的模拟“职业”中，会对玩家的现实的道德心理产生什么样的影响。另一篇介绍《半条命：反击》的文章这样写道：在《半条命：反击》中，“玩家将有机会扮演一个英勇无畏、勇往直前的执法先锋，也可以投身于一群十恶不赦的恐怖分子中间，并将成为一个警方心中的‘梦魇’。”并且，“在网络对战时，有不少玩家喜欢扮演恐怖分子。”③在虚拟世界里，如此热衷于扮演反面角色，长此以往，难道不会在一定程度上削弱他们在现实社会中遵循正面现实伦理的主动性和自觉性吗？据路透社报道，就一名医学院校学生在拥挤的电影剧院中毫无理智的枪击事件，巴西警方认为一个电脑游戏可能起到了催化作用。路透社的文章中写道：“诸如3D Realms公司的第一人称射击游戏《毁灭公爵3D》这

游戏应当为暴力负责吗？

文/陈京蓓，编辑/AWEI

创作产品的素材都是有现实来源的 不是来源于自然现象，就是来源于生活，也有来源于心理现象的，不过即使像梦这样的心理现象也要以遗传基础作先决条件 这一存在先于意识的规律并没有把游戏排除在外。

游戏因含有暴力内容而备受责难。然而只要考虑到暴力是人类社会的确存在的一种社会现象，那么游戏与暴力的关系是“宣扬”暴力还是仅仅把它搬来用一下，就是次要的问题了。反正游戏不会再现现实中不存在的事情，譬如“饭吃人”、“弹投我”。

暴力成为一种社会现象，有一个复杂的历史过程，首先“罪不可没”的是生物进化。在史前已有的生活状态中，食肉物种的捕食行为本身不算“暴力”。但社会性生物用武力方式解决问题就成为“暴力”的鼻祖了。如蚁类、犬科、还有与人同源的灵长目内部种群间的领地之争，《动物世界》频频重现，其次数之多使得如果再让游戏来表现一通就会有“不创新”的嫌疑了。

至于人类的暴力怎样从原始的部落间武斗发展到出现专职从事武力解决问题的集团（如武士团体），最后，为获得利益或处理矛盾而使用的武力被国家机器正式确认并组建职业武装工具（军队、警察等），本文无法作详细论述。这一发展过程有大量历史事实可以证明。在与历史题材有关的游戏里，武士或军人总是不可或缺的角色便是这一过程的反映。请注意，“暴力”一词并不总是贬义词，在反映我国国家意识形态的书中，就出现过“以革命的暴力反对反革命的暴力”这样的语句，它出自恩格斯的《反杜林论》，在这里至少也是中性词。“暴力”作为贬义词，主要用于指称犯罪，或用于武力的受损者对受益者的反击。这样，人类社会的“暴力”观发生了两极分化，由社会确认的暴力与被社会认为有害的暴力分别戴上“正义”与“邪恶”的标志向相反方向行走。只是在语言上，“暴力”有时专指“恶”的那部分。所以，不存在一概而论的“暴力”，人们对武力手段总抱着一种分而治之的态度，或是坚决反对“邪恶”的武力，或是为武力树立“正义”的名声使它合法化。所以尽管有些游戏在暴力的表象上大作文章，弄得血肉横飞，但在暴力的社会内涵上真是极少会拿“邪恶”战胜“正义”来冒天下之大不韪。许多“暴力”游戏的多人模式虽然给了敌我双方平等且能够互换的地位，但多人模式一旦离开单人模式的情节框架，“正义”与“邪恶”的对立也就在对擂中双双湮灭，既不歌颂正义，也绝没有宣扬邪恶。

无论法律上还是道德上，暴力的性质都不是它本身，而是它背后的社会意义，所以大家痛恨谋财害命，却不谴责自卫反击；所以在评价战争这一社会暴力的最高形式时，也不会因为战争双方都杀了不少人而把反法西斯战士连同纳粹分子全都一网打尽。

暴力是可以传播甚至传授的，但从来不能以它自已的名义，必须以社会认同的名义才能播散。比如军训，在传授武力技能的同时，总不能抛开职业原则把所有道德的或不道德的、合法的或不合法的目的全部教给受训者。所以，人们可能从暴力的传播媒介中学到暴力手段，但手段的道德性质和法律责任是由作事人的主观意图承担的，只有传播媒介明确宣扬了社会不容的主旨，才需要媒介本身负责。

要问游戏与暴力的关系，那就要看游戏是怎样表达“暴力”的。如果游戏表达的仅仅是暴力的动作、技能或景象，那么说他们“宣扬”暴力并该为此负责，就没有意义了。如果游戏中武力活动的指导思想是社会不允许的道德观，那么游戏负责论就可以成立了，可惜游戏的创作者和购买者都是社会中的人，他们早在接触游戏前就根深蒂固地接受了区分正恶两种“暴力”的社会教育，实在无法脱离现实自编一套“以邪压正”的颠倒意识形态来武装游戏以及他们的主角。既然游戏不能提供“邪恶”的动机，也就无从在原本没有坏目的的人心中种下作恶的种子。游戏玩家杀人的事在美国发生过，但校园惨案闹得沸沸扬扬的真正原因，倒不如说是因为这类事情太罕见、太新奇而具有了极高的新闻炒作价值。犯罪分子里面棋迷牌迷球迷过多，舆论无暇问津；突然出了个犯罪的游戏迷，当然会轰动一时。今年舆论“声讨”游戏的同时，发生了一起抢劫银行案，几名犯罪分子都当过兵，案破后公安人员从他们的窝点里搜出了大量军事书籍，其中有部队的专业教材《作战手册》。许多军人听此报道后哈哈大笑，因为他们所热爱的职业不但不会因为被犯罪分子效仿而失去荣誉，而且假如有“军事海洛因”的话，还可藉此证明其影响力比“电子海洛因”大得多！

所以，如果游戏该为暴力负责的话，那么持此主张者应当肩负起比取缔游戏本身更为重大的使命，他们将致力于消灭一切可因同样的逻辑而与暴力联系起来的事物：他们需要解散全球的军队，因为梵蒂冈教皇卫队的队长被不服从命令的战士刺死了，作案用的刺杀术不是军队还教不了*；还需要取消警察，因为河北省有坏警察枪杀群众，还不都是因为公安部门给他配备了手枪……当然，他们的最终奋斗目标是：把人类社会一切夺人命、见血腥的社会现象统统消灭掉，否则根不除净，死灰复燃可怎么好？然而！这项任务实在是太艰巨了，持此主张者被他们史无前例的庞大计划弄得筋疲力尽、四面楚歌，最后决定，有害社会的暴力他们管不了，合法的武力又搬不倒，只有游戏似乎是个软点儿的柿子，找它捏一捏，算是做了些反对“暴力”的表面文章，可以向世人交代了。■

*作者注：此事件今年的《参考消息》报道过，时间大约在被害学生家长起诉 id Software 败诉前后；当时美国有些宗教人士也展开了敌视电子游戏的活动。适逢近来梵蒂冈“封圣”，正好拖出来说一说。

样的游戏以及大麻和精神问题导致了这一严重暴力事件的发生。”④这已不是推测或想象，而是虚拟伦理对现实伦理产生的实际破坏。

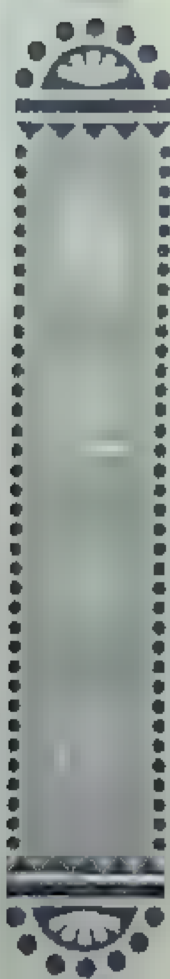
由于电脑游戏的虚拟伦理具有正面与负面、积极与消极的双重性质，且对现实伦理可能有或提升或破坏的双重影响，因此，我们应当充分利用虚拟伦理的正面、积极的性质，以促进现实伦理的发展，同时亦应当注意到虚拟伦理负面、消极的性质，以防止其对现实伦理产生不良的作用。

我们不仅应肯定一些健康的电脑游戏的道德教化功能，而且还可以设想：创造出专门用于道德培养、道德训练的电脑游戏软件，利用这样的游戏软件，提供虚拟的道德环境，设置各种可能的道德问题与各种复杂的道德关系，使玩家同时亦即受训练者或受教育者学会处理道德疑难的原则与方法，提高正确进行道德思维、道德选择的能力。由于在这样的电脑游戏中，娱乐性与道德性融为一体，就可以寓教于乐，使得电脑游戏的参与者在娱乐中不知不觉地受到正确道德观念的熏陶和影响，经过在搭载于电脑游戏的道德环境中的训练，游戏的参与者就能够比较顺利和熟练地实现道德迁移，从而在现实生活中表现出相应的道德能力。

对于某些含有不健康的虚拟伦理成分的电脑游戏，则应限制其在社会上的广泛传播，特别是要禁止未成年人接触此类游戏。事实上，有些国家已对此采取了一定的措施。例如，巴西司法部宣布禁止六个含有极端暴力倾向的电脑游戏在该国销售，这六个游戏分别是：DOOM、《真人快打》(Mortal Kombat)，《安魂曲：堕落天使》(Reguiem)、《血祭》(Blood)、Postal 以及《毁灭公爵》(Duke Nukem)。巴西警方已经要求所有销售者将这六个游戏从商店内撤除，拒不执行者将被处以每天一万一千美元的处罚。⑤再如，由于日益严重的暴力游戏引起的社会问题，美国 CPL(职业玩家联赛）组委会公布了一些新规定，今后这种比赛凡是年龄在 17 周岁以下的参赛者，必须由父母或监护人签字认可，而 15 岁以下的“战士”将不被允许参加比赛。⑥由于对包含有暴力、色情等内容的电子(电脑)游戏的分级制度的日益成熟和有效，根据互动数字软件协会(IDSA)发布的报告，北美地区 1999 年含有不良内容的游戏销售数字从 1998 年的 260 万套下降到 120 万套。⑦相比之下，我国在这方面的限制性措施尚不明确或不成熟，这是亟待引起有关方面高度重视的一个重要问题。■

作者注：

①《家用电脑与游戏机》，2000 年第 5 期，第 27 页。
②《家用电脑与游戏机》，2000 年第 4 期，第 60 页。
③《家用电脑与游戏机》，2000 年第 5 期，第 88 页。
④《家用电脑与游戏机》，2000 年第 1 期，第 6 页。
⑤《家用电脑与游戏机》，2000 年第 2 期，第 5~6 页。
⑥《家用电脑与游戏机》，2000 年第 5 期，第 4 页。
⑦《家用电脑与游戏机》，2000 年第 3 期，第 4 页。




向所有热心助人的玩友致敬！

难症会诊

《难症会诊》攻略

* 主角：菜鸟、老鸟和中鸟玩家……
  病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。
  医师：请务必写明您的详细通讯地址。
* EXP：如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志；超过 300 字的解答另计稿费。
* LEVEL UP：
  年底评选 5 位"会诊专家"，赠阅来年全年杂志。
* 传送门：北京 813 信箱《难症会诊》(100037)
  或 reader@fcgm.com.cn
* AWEI 提示：①支持正版游戏软件。
  ②尽信攻略则不如无攻略。



取药处

1.《异尘余生 2》

【问】(简体中文版) 如何设定暴力程度和脏话过滤器? 更改 Fallout2.cfg 中的数据后游戏会改回原来数据，设为只读又不起作用，请问有没有办法解决。

【答】《异尘余生》简体中文版中暴力程度是可以选的，有两个选项：无暴力和低暴力；但没有英文版中的脏话过滤器选项。在简体中文版中的情况就是默认的将脏话过滤掉，且无法修改。因为你也知道，人物的对话都是有中文翻译的，难道你也想让汉化小组把脏话也翻译过来?！^o^ 如果真想体验脏话的"魅力"的话，那只好去玩英文版的了。　(北京　SLOTH)

2.《KA52 鳄鱼中队》

【问】不知道怎么搞的每次起飞只能按键"A"自动起飞。取消自动起飞的话飞机就下降直到坠落，请问要怎样才可以自己驾驶呢?

【答】当你按下"A"键后，飞机将会被交由电脑自动控制，实际上在巡航中按下"A"键是一个很好的主意，但是在起飞阶段是会出事故的。正确的起飞操纵方法应该是这样，按"CTRL"+"R"键启动引擎。你会听到俄国风格的发动机在你耳边吼叫起来。然后，按"+"或者"-"键来控制发动机推力上升或者下降。安全离开地面后，按"G"键收起落架，四个方向键用于飞机的行动控制。由于直升机的特殊动力产生方式，所以飞行的时候机头是向下倾斜的，你通常要把视线提高一点以注意水平线上可能出现的敌人。而且要注意，如果在高速飞行中进行大角度的倾斜转弯时，旋翼很可能不足以产生支撑机体的动力，那时的结果就只有坠毁。"Z"和"X"键被用于控制直升机的升高和降低。直升机的降落非常简单，你只需适当的调整角度并降低发动机推力就可以了，因为直升机几乎可以在所有的地方起降，但是要记住，要"飞下来"而不是"掉下来"。　(scopion)

3.《新倚天屠龙记》

【问】进行到钓"寒潭白鱼"，第一次钓上一条普通的鱼，如何换鱼饵? 状态栏中显示依然是"有饵鱼钩"。

【答】组成"有饵鱼钩"以后，在游戏的状态栏里不管是有饵或无饵将永远显示"有饵鱼钩"，你可以不用去理它。如果游戏说你没有鱼饵，就再去挖蚯蚓，不用再和"有饵鱼钩"合成，直接去钓鱼就可以了。"寒潭白鱼"的出现是随机的，要多钓几次才可以钓到！我建议在钓鱼以前先存一下盘，如果没钓到就载入进度，再钓直到钓到"寒潭白鱼"为止。剩下的蚯蚓可以喂那只小木屋前的公鸡，得到进入新广部的通行证：镇龙石。　(江苏太仓　钱益)

4.《网络三国》

【问】我购买了 1 套正版，但是当我按照说明书安装完后，不能进入单机版，进入游戏就自动退回 Windows。上网更新完所有的资料，输入帐号密码，选择好职业又退回 Windows。没有办法从朋友那借了一套，安装完和上面的情况相同。能告诉我原因吗? 我的机子配置如下：赛扬-600/15.4G/启亨 TNT2M64 32M/雄兵 50X/实达 56K 网上之星。

【答】可能有几个原因：①没装 DIRECTX 7.0；②操作系统要使用 Win98 以上版本；③虚拟内存应设的大一点，最小 250M，最大 500M(在"我的电脑"处点鼠标右键，选择"属性"-"性能"-"虚拟内存"，然后自定义)。　(四川　云龙八现)

5.《救世传说》

【问】我选的是巫师，在第十章死亡之地中，进入大厅前面有三根石柱，怎样才能过去? 攻略中说两边有开关，可两边有两扇门，进入右边门后，下边的门打不开，请指点。

【答】想过死亡之地的家伙，你来到右下方后，跳进地刺围绕的那一小块空地里，然后将一重物(比如骷髅兵的盾牌)放在上面后，再跳出来你会发现旁边的门就可以打开了。　(贵州　毛宗清)

6.《FIFA2000》

【问】请问如何头球射门? 当己方领先后守门员如何做出拖延时间的动作(就是拍拍球、挥挥手的那种)?请问用什么方法可以打开 FIFA2000 子目录下的以*.fsh 结尾的文件? 各位高手请多多指教！

【答】头球在 FIFA2000 中没有专门的键，一般根据情况来决定，有两种情况会头球：①在对方半场用 A(起高球) 和 D(射门)结合的空中接力，不断向对方某个方向顶高球，当球达到对方大禁区时双击 D(头球、倒钩或垫射)。在定位球时，发高球头球的几率高一些！②在边路用 Q(传空档球)，前锋会轻松跟上，双击 D 也会头球。上述方法在 World Class 中成功几率不高！　(山东青岛　王伟杰)

在发角球后或另一个队员下底吊中 (A 键) 后，看准时机 (球快落在门前的队员头部) 击 D 键和方向键就可以了。在发角球时，因为门前队员太多。此时也可以双击 D 键，但有时可能是"倒挂金钩"。在守门员把球抱在手中时，双击 E 键可以让他拖延时间。　(上海　张中豪)

当攻击一方球员离开屏幕时，同时按"下+S"就可以做出拖延时间的动作。*.FSH 文件可以用十六进制编辑器进行修改。　(SUO)

7.《魔法门 III》

【问】我一直在玩 MM III (就是 DOS 下的那个)，后翻旧书，发现贵刊上登有攻略，可惜仍有几道谜题不知解法。一、曾捡到 2 个"厄运古饰"，不知用途。二、如何解救珍莓公主? 三、独角兽的角怎么找? 四、在大地图西南角有位海洋女神，她要的贝壳在哪里?五、布同茅屋内有一甲虫，它要求的 5 个祭坛在哪里?六、在沼泽大陆有几个石像，它们说交钱可以记住我，有什么用? 《魔法门 III》我已打通，就差这 6 道题了(它们之间很可能有联系)，请一定帮帮我，谢谢！现在魔法门六、七、八的谜题相对太容易了，反而没意思。

【答】在 (E2, 8, 8) 屋内的宝藏必须带有厄运古饰的人才能带走。每年的 99 日到(D4, 10, 1)可得到宁静海贝。到(A4, 0, 0)与阿萨雅大海之女神会面，使男性队员均陷入恋爱。若队伍中有宁静海贝，则可获得经验值。到(E2, 4, 5)由恋爱中的男性队员出面与珍莓公主会面，重复上面步骤直到珍莓公主得到足够的爱后复原，可得依卡斯瑞的独角，到(A2, 9, 2)将独角交还给独角兽。5 个祭坛在(27, 27)。　(安徽合肥　叶茂，北京　wellaway)

8. 硬件病症

【问】本人使用的显卡是 UNIKA 小影霸 TNT2 PRO，玩 EA 的游戏时 (FIFA97, NFS3, UERO2000, NBA2000) 频频出现问题，经常无故跳出游戏或者"蓝屏"! 但运行其他 3D 游戏却未发生问题。我已试过多种驱动程序，无效。我也未曾超频，以前用 I740 还是不错的，为什么? 望赐教，感激不尽！

【答】这个毛病的根源不在显卡，而是在于主板芯片。你的主板一定是威盛 693 或 694 芯片组的，操作系统是 WIN98，你是不是已经安装了 4 合 1 补丁了? 回答一定是。但是，你到我的电脑的属性里的设备管理器里看一下，硬盘控制器 IDE CONTROLLER 的驱动程序的日期和文件，你会发现它还是用 WIN98 的驱动，日期也和你的 4 合一补丁里的日期不同。原来威盛的 DMA33 的补丁根本没有安装上！你现在要做的是在其更新驱动程序里指定补丁的位置，手动安装一次补丁。在重启之后，你在设备管理就会发现磁盘驱动器里已经可以认出你硬盘的型号了！而且现在可以通过运行 4 合一补丁的 DMATOOL 里的 SETDMA 程序，来真正的启动 DMA33 支持！现在，你不仅可以运行 EA 的游戏，系统的性能也提高了！　(浙江温州　SkyCat)

①如果你用 VIA 的板子，注意用 4 合 1 补丁；② TNT2 尽量用老雷管驱动，新的是为 GEFORCE 准备的；③一些 BX 主板和个别 TNT2 显示卡存在冲突，在游戏里表现为调入游戏赛道后，游戏死机。像这类硬件上的冲突，除非更换硬件(显示卡)，否则不能解决 (因为都是 EA 的游戏，建议去 http://www.ea.com.cn/qa/qaall.html 看看)。(山东青岛　王伟杰)

9.《地下城守护者 2》

【问】粉碎一本歌图怎么打? 在规定的时间如何突破敌人的防线? 敌人的攻势太大。来不及发展！

【答】天啊，你是不是按照 99 年 9 月的攻略攻关的，如果是，按照他说的在英雄进攻前把他们消灭是不可能的。唯一的方法是在英雄进攻的路口做上 35 到 40 口大炮，记住不要超出 40 口不然魔法会不够用，然后等他来攻击。这关不要用太多的魔法一定要有 200000 魔法给大炮用。最重要的是在英雄快进攻前 save 一次，因为英雄进攻时连对面电脑也一起被打，有时候他也会被打败。那时你就算守住了也会算你输。只要能守住并且对岸电脑不被英雄打败，以你的兵力要打倒对岸电脑夺取第十颗宝石就只是轻而易举的事情了。　(广西南宁　am5968)



候诊室

1.《魔法门Ⅶ》

○The Vault of Time那本书是干什么用的？9月方塔分别在哪里？Reven海岸的商人行会旁的地下室(好多书架的那个)，地图上显示有通道，可为何过不去？帮助张邦教派还能不能得到"日蚀之盾"？ （北京　承承）

2.《博德之门·剑湾传奇》

○在杜拉格之塔中打死一魔女后得到一束"魔女的头发"不知有何用？卖掉也只得50金币。在杜拉格之塔中完成任务后得"屠龙匕"，回村遭袭击并被盗走，邪教徒以之召唤出一厉害魔物，其"死亡凝视"简直无法抵挡，打死后又从旁边站立的邪教徒上重生，请问怎样消灭此魔物？ （湖南长沙　韩哲）

3.《铁血联盟2》

○在下是《铁血联盟》的FANS，已经通关七遍，但还有很多不明之处，请各位大侠帮帮忙。我玩的是1.6版，专家难度。在游戏中除了6把火箭枪，1把自动火箭枪，1把G11(MAKE的)，两把CAWS外，还有好武器吗？是不是只有异形的巢穴才能通往地下三层？雪茄怎样使用？有没有隐藏剧情？资料片出了没有？

（天不怕）

4.《魔法门英雄无敌Ⅲ》

○请问Large地图Titan's Winter中，天使岛左下方(在最左下一座天使城的左方)有一个闪光的建筑，名叫The Market of Time，请问它有何用？ （江苏南京　奶牛）

5.《古墓丽影Ⅳ》

○当我千辛万苦爬上对面楼上有两挺自动机枪和一架直升机的地方，此时任务是跳过去打爆两挺机枪后面的火药桶，可是每当我跳过去抓住一个突出的台子的边缘爬上对面楼的时候，总是被一股不知从哪里来的火烧成了烤肉，不知如何才能通过，请指教！ （kehan）

6.《星际争霸》

○(中文版和1.07版)游戏中有时会自动跳出，显示错误信息如下(A fatal exception oe has occurred at 0028: c0004ea0 in vxdvmm(01)+00003ea0. The current application will be terminated)，一般都要重新启动才行。我的机器配置如下，赛扬466/磐英6VBA2/HY128MB PC100/VOODOO3 3000，操作系统重装过，VIA4合1驱动为4.25版，VOODOO3驱动为1.25版，都是最新版，请告诉我这是操作系统的原因还是硬件的原因，谢谢。 （王试）

○以前一直很正常的玩SC，可是从上礼拜起突然不行了，症状如下：可以进战网，也可以在游戏大厅和别人讲话，但我建的主机别人进不了，别人建的主机我又进不了，一进就死机。我曾查杀、重装系统，还是不行。我用的是SC的1.07正版。请指教，万分感谢！ （davisliao）

○有个别地图每次进入都报告障碍物过多，让我加宽道路或修改地图。请问如何在不修改地图的情况下正常游戏？望不吝指教 （athree）

7.《英雄传说Ⅴ海之槛歌》

○第5章"往黑暗的狂诗曲"，主角答应巴娄拿到共鸣石前往镜之洞穴时，打开前两道门，但解不开第3道机关，希望各位老鸟给予帮助。 （湖北武汉　王刚）

8.《新神雕侠侣》

○安装后并未像说明书中所说让我重新启动电脑，桌面也未生成快捷图标。当进入游戏时提示放入第2张盘，但放入后没有反应(正版)。我安装了几遍都是这样，下载了1.05补丁也没用，求救。机器配置为C400/128M/WIN98SE/TNT Vanta-16M。 （上海　徐石林）

9.《三角洲特种部队Ⅲ》

○进入游戏后经常出现许多红白绿蓝的点，有时却正常。键盘失灵，除了功能键外都无反应(《合金装备PC》中也失灵，但别的游戏中都正常)。请问原因。我的电脑是海信的海飞5000(PⅢ450/64M/Intel i740)，键盘带有一键上网、多媒体播放、电源等快捷键，使用海信快捷键驱动程序。 （山东胶州　Colin）

10.《异尘余生Ⅱ》(中文版)

○在丹恩城救出了伊克，可在去地下掩体城的途中他给挂了，请问是否影响剧情？丹恩城中杀死裘依及一些暴徒后，从他身上搜出"安娜的项链"是做什么用的？在掩体城怎么进住宅区？求教！ （河北保定　破坏王）

11.《笑傲江湖之日月神教》

○在洛阳救出小红后，田伯光就一直未离队，遇上祖千秋和老头子后，过场动画中是老祖二人，但队伍中仍有田伯光，不知何故？找到救老不死的两种药引后，为何一进老头子家就黑屏(鼠标可动，菜单可呼出)？如果哪位大侠有在此附近的存档，请发送到我的信箱，小弟不胜感激

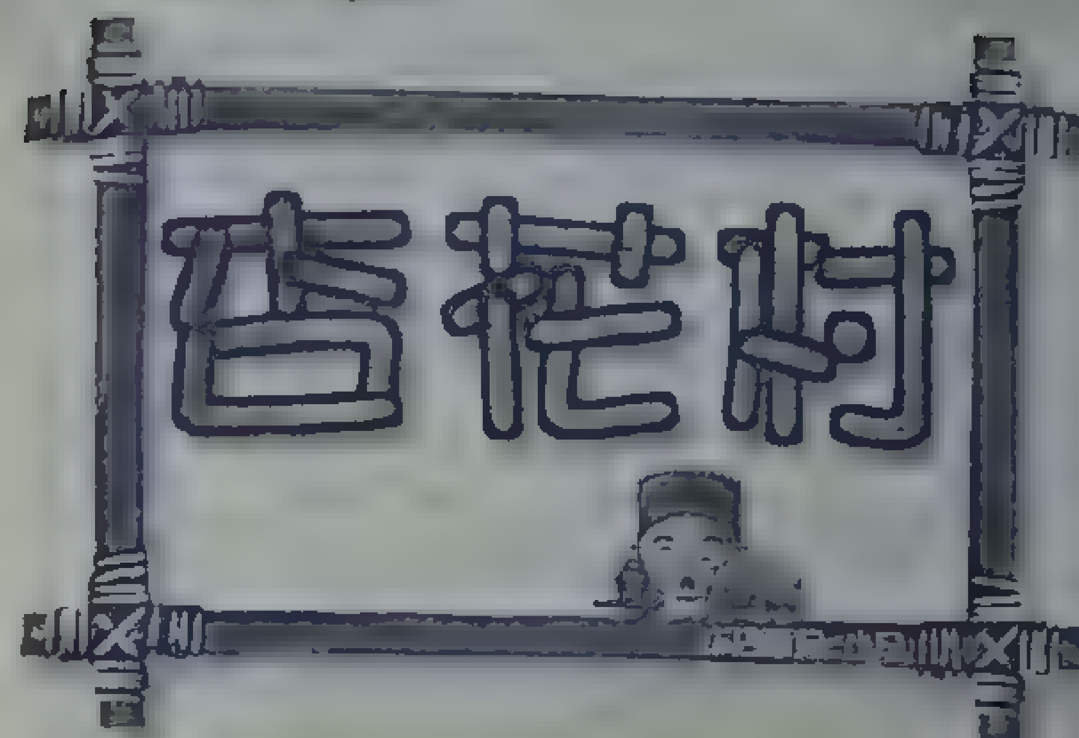
（北京　舒畅 <shuchangno.1@163.net>）

12.《勇者斗恶龙之怪兽仙境》(GB中文版)

○在下已经将全部怪兽收集齐全，所有关卡打穿，唯有一处位于格斗场被木桶围起来的"黑洞"，我想尽办法不能进去，请高人指点！ （广西柳州　刘冰）

13.《口袋妖怪·金/银》(GB中文版)

○请问这个游戏怎样才算彻底通关？我已集齐了两张地图中所有的徽章16个，并多次将精灵联盟击败，后就THE END，又重新开始游戏了。另外哪里可捉到比卡丘？ （浙江绍兴　大虫）



各位拿到本期杂志的时候，时间已是新世纪了。而现在，我只能想象着中华世纪坛五彩的焰火辉映下、五十吨世纪大钟的轰鸣中，人们欢声笑语辞旧迎新的场景……说起来，编辑部离世纪坛不过两公里远，周围还有风光秀丽的玉渊潭，清雅别致的紫竹院，双塔映衬的玲珑花园，但我的伙伴们几乎从来没有去过这些地方。在向读者朋友们恭贺新年的同时，我也想对编辑部的同事们说一声：辛苦了。

《家用电脑与游戏》进入了创刊后的第七年，援引老编语录唤作"减去一个字，再上两层楼"(刊名减去了"机"字；年底杂志社从四层搬至六层，呵呵。对了，通讯地址和电话不变)。伴随刊名变更的是没有明显改动的封面设计，这主要是为了不让大家产生陌生感。原有的软硬件栏目整合为"玩家讲武堂"，将基于个人电脑的娱乐目的为大家提供更具针对性的知识与技巧。有关网络游戏的内容将分别渗透到前瞻、评析及攻略等栏目中。《家》仍然按照读者的习惯和自身的风格，一步步地改变着、完善着，欢迎读者朋友们对新世纪的《家》提出宝贵意见。

另外，为满足读者要求，2001全年杂志邮购优惠将延期至1月31日，请大家关注本月广告。杂志的主页已开始逐步更新，论坛全面升级，包括聊天室和简单社区娱乐功能，欢迎大家光临。

●经过周密侦察和部署，我和ultracay在昨日下午4:00整发动了代号为"狂暴"的突袭《家游》编辑部的行动！行动目标是彻底攻占家游编辑部！我们刚到家游的大门口就遇到了外出采购"军需品"的游骑兵，这是一场双方都毫无准备的遭遇战。ultracay由于第一次参加战斗明显有点经验不足，幸好我的exp比较高，迅速抢占有利地形开始发动进攻。没料到游骑兵毫无斗志可言，立刻放下武器转而给我们作起带路向导。

一进编辑部，还是那样的凌乱，Chance、丹、石子见我们攻来，纷纷架起防御工事利用他们对地形的熟悉展开了顽强的反抗！战斗打的空前惨烈，一时间，吐沫与孤鹜齐飞，口水共长天一色；天地为之而变色，草木为之而含悲！最后，战斗双方都打得筋疲力尽，于是签署了停战协定。协定是在家游最新的增刊上签的，Chance、丹、石子、游骑兵先后在停战协定上签署了自己的名字！游骑兵边签还边笑着说他们在错误的时间错误的地点和错误的人打了一场错误的战争！遗憾的是由于小马先前得到内部消息，根本就没有出现，所以他是唯一的漏网之鱼。

停战后的日子是安详而平静的，石子和丹在玩《网络三国》，Chance不知道在捣鼓什么硬件，游骑兵则坐在那和我俩笑谈天下游戏……

夜已深了，我和ultracay告别了还在《突袭》中激战的游骑兵，带着战斗中缴获的战利品：游骑兵的笔、Chance的眼镜、丹的卡通画、石子的一根秀发，恋恋不舍的离开了《家游》。临走前ultracay又狠狠的看了一眼《家游》的大门口说道："我ultracay总有一天还会回来的！"然后和我迅速消失在茫茫夜色中！

（老刀）

◆这是老刀在论坛上发的帖子(当天小马偏巧有事，逃过一"劫":)，今后会继续从论坛中选择部分文章刊登在杂志上。下面是几位朋友和游骑兵在网上的问答实录。

●游骑兵说如果有人有玩游戏的小技巧，给他寄去——他办一个栏目叫Hints。可是我寄去两个月了也不见有什么回音，也没见他办那个栏目了，游骑兵是骗子！ （枫砂白）

◆Hints栏目在编辑过程中出现过一些问题，主要是"真实性"如何考证让我们为难。之前就出现过《暗黑Ⅱ》无限夺装备的Hints，其实在1.03版中已无效……而且Hints有些是由读者凭当时游戏的记忆来描述，错漏之处较多。不过这个栏目并未停止，各位投来的Hints我也一一看过，只是由于信件太多，发往fcgm邮箱的信件应该都会有收到的确认，但要想为每篇文章录用与否回信则有些力不从心……

这些问题我们也都在反省，从作者角度看，投稿后杳无音信确实是非常的受伤，我能体会。在此深刻检讨，相应的企划和措施，正在与2001年杂志的整体企划共同进行中，请大家监督。 （游骑兵）

●我是看了贵刊才去买《神雕》的。贵刊写文章真的很不负责任，从实际点出发嘛，玩都没有玩过，写什么文章啊！欺骗玩家！ （燕尾服假面）

◆现在的文章把游戏都吹上天了，还需考虑清楚再买。我是不喜欢国产游戏(崇洋媚外？)。 （Max）

◆没有，讲的都是真话！只是喜欢用些夸张语和喜欢加一些形容词而已。 （蝇人）

◆广告是游戏制作商发的，与《家》好像没太多关系吧。你要是吃到假药是去找制假商还是找打广告的电视台呢？ （皮卡丘）

◆说起这个问题呢，心里是有点疼觉的。我与大家一样，是玩家。因为看了一个测试表格，然后决定掏钱买货，结果完全不如人意，这样的遭遇也曾有过。

我想各位玩家读者在通过任何报道作决定时，都应该抱有两种戒心：①报道的陈述者是谁且目的何在；②报道的陈述者的观点是否会与己相悖。

杂志的游戏评析栏目，大致上可以认为是由作者和编辑共同把握的评述性内容，它的目的不是推销产品，而是介绍产品的特色，传达作者的感受，剖析不足之处，提出改进的构想。这种立足客观陈述和主观感受的模式，我想是非常适合评析类文章的，关键是读者应该聪明地"看懂"——你的配置是否适合？

你与作者的兴趣是否一致？……而我们都会100%地拿到评析中提到的游戏，真正地安装和跑起来，以避免不恰当的说词出现在杂志上。因此我们也要求评论文章的作者，以真正的玩家心态来对待自己所说的话，你们应该要对同是玩家的读者负责的。

说了上面这些，并不能解决各位看广告而"上当"的问题。作为媒体本身，也无法解决这个问题。广告完全可以报喜不报忧，同时运用五千年文化的积淀与各位玩文字游戏……我觉得大家可以记住这样一句话：广告上说的好处也许都在，但有很多你还需要知道的问题并没有出现在上面。 （游骑兵）

●最初对游骑兵有一个形象上的认识是在今年初，第1期《家》的镜花园里有人画了一个游骑兵，石子打趣道："这可比咱家那位游骑兵强壮多了"，这时游骑兵给我的印象就是文质彬彬的戴着眼镜，瘦瘦的。直到昨天凤凰卫视采访了游骑兵，才知游骑兵长什么样。果然与我想象的相去不远，只是成熟了一点。可惜小马、Chance他们怎么没上镜？这还可以容忍，怎么我们石子姐也没有？？？实乃生平之憾！ （我是猫）

◆我也有看！呵呵，游骑兵看着还不错哦！旁边有一个长发美女，是不是石子啊？ （S. Boy）

◆啥？游骑兵的旁边那个长发美女？放心，那一定不是石子啦（石子的头发还没有小马长呢）！据说石子也有出镜，只不过是后脑勺……哈哈……当时石子正在疯狂地为大家演示着《帝国2》呢，所以来不及露正脸啊。 （石子）

◆那好象是一期"联想网络新纪元"的节目（小马又不在，真衰呀）。其实杂志与各电视台的合作次数不少，只不过每每需要抛头露面的时候，总是剩下游骑兵"不惮于前驱"了。

●好久前就想到村里坐坐了，能邀上小马一起吃酒、大侃GAME（当然是我请客，你付账喽）！

看了12期Papo的信，感觉十分亲切，我为世上还有和我经历如此相似的同志而倍感兴奋，只是他要比我爽！至少他有网吧可以去，而我在军校里却什么也没有！

军训时是没时间想游戏，军训结束后一下子松了下来，终于想到了游戏，又找到了几个同样出身游民的战友，整日互侃游戏，从星际到帝国，从三角到红警，还有Quake和仙剑，恨得我们手痒、牙痒、眼睛痒。好不容易盼到上机课，迫不急待的在学院机房里找游戏，也许是希望越高失望越大，我很有耐心的找遍了自己机器的硬盘和局域网，好不容易发现了AOE2的影子，可这时却传来了教员训斥"幸运"战友的声音，于是乎，一切都OVER了，一时间，PC在我眼里变得那么冷冰冰的！

时间就在我这样的游民整日的白日梦中飞逝而去，转眼间只剩四十多天就要期末考试了，队里这次是下了硬指标的，可我却根本什么都没学到，一时间突然惊醒，因为这关系到我寒假是否可以回家，还关系到我今后在军队中的前途！对军人来说，当前途摆在眼前时，什么都不重要了！现在我只在休息的时候看看《家》来维持我对游戏的狂热。以前看《家》，只是为了追求最前卫的游戏和了解最发烧的DIY极品，偶而也会为文渊阁里的故事给深深的吸引，而如今我又发现《家》更是我这样的游民的家。每当我到炮院的书刊摊，总留意是否有一本方方的胖胖的杂志摆在那里。明年我已经不可能在炮院里读到最新的《家》，因为我已经让妈妈在家里给我订了《家》，想想回到家时又可看到厚厚的一摞《家》，那真的会是一种很幸福的感觉！所以我要忍住，不在炮院里买任何一期《家》，不是我不爱她，而是我太爱她。

这些日子我又收到了很多昔日和我战斗在一条战线上的"战友"（此战友非彼战友也）的信，大家已经各奔东西了，有的上大学，有的复读了，但只有我一个在合肥上军校。复读的大概和我一样没有GAME玩，而上大学的肯定仍在PC上战斗着，而且有些已向我下了战书，好像他一定可以赢我似的，而在从前，他是我的手下败将！想象着他们有GAME的幸福生活，我立志要学习了，我一定要回家！

虽说我们这些军校的学员不愁吃、不愁穿、不愁找工作，可军队的严格管理也使我们不得不放弃了很多的爱好，可我的游戏情结绝对不会变！我又开始幻想了：我拿着PSG－1潜伏在埃及的大地上，瞄准镜中出现了一个又一个傻乎乎的对手，我一个个的点名，噢，我的DF3！

未来的某一天，当我成为一名炮兵军官时，我会教我的战士们玩游戏的。 （Repun）

◆未来谁说得准呢？或许Repun成了一名炮兵军官时，你的战士们会教你玩最新的游戏的；但首先，我们都该做好份内的事呀。

●由于近期学习上的繁忙，所以已有很长时间没有写信向您问好了，本想过了这一段再执笔回家，但近日看了路行鸟兄的一段话后深为不满，所以在"万"忙中回信一驳。我是一个小说迷，尤其是金庸的武侠小说，总是被书中的情节与人物所感动，也总幻想着自己写小说。在三年前上高一时终于按捺不住，用了一年时间，绞尽脑汁写了一篇十五六万字的武侠小说。虽然与金大师的不能比，但在我们专业组中却引起了轰动，人人传阅终带动几十人一起写。不知别人怎么认为，就我个人而言，我觉得小说就是要写让人意想不到但又在情理之中的事，很费脑，也不是短期可以完成的。而攻略就不同了，我也写过攻略，不止一篇，也在《家》中刊登过（另外提一句，我现在用的笔名就是我写的小说中主人公的名字），我认为攻略的主要目的是在玩家不知所措时起一个引导的作用，讲究的是快速、准确。举一个例子来说，我是第一天上午9：00在市面上买到《新倚天屠龙记》的，经过十五个小时通关、三小时整理，又用了四个小时写成文章，第二天早上8：00就已邮出了。如果你想看如同小说般的文章，好说，请等十天半月的，我一定给你一篇武侠小说般的"小说攻略"，不过你千万别让游戏制作公司知道，不然告我个盗版、侵犯知识产权什么的我可受不了。据我所知，目前有85%以上的玩家希望游戏拿到手的三天内见到相关攻略与秘技，不然，我们的《家》中不知有多少人要离"家"出走了。

（河北张家口　上官虹）

◆作为一名玩家，同时也是作者，上官虹朋友对攻略的实效与文采之间的矛盾有切身的体会。我想随着玩家、作者和编辑的水平都在不断提高，二者的矛盾会逐渐消弭于无形吧。

●看了上个月Suger112的文章，我不禁感慨万分，这完全就是我们这个年龄段人的真实写照。句句都是我在心里憋了很久的话，特别是那句"你懂什么？"我想，如果我在班主任面前吼出来的话，我会爽的半宿睡不着觉，但我也清楚吼出来的后果，自己被骂无所谓，可怜了那本《家》（在书摊上时还是玩家的精神食粮，转手成废纸了）。毛爷爷的《论持久战》说得好，"敌进我退"嘛。小不忍则乱大谋。对家长得"顺毛摸"，谁不喜欢听好听的，甜言蜜语，加上点真实行动，他们会同意我们玩电脑的。家长无非是要我们学习好，对吧。不过随着年龄的增大，看法也会慢慢改变，未来属于我们，但未来并不属于游戏，就算有一颗热爱游戏的心，又有什么用呢？Papo的话说得好，"当一个人的生存问题摆在眼前，什么都不重要了。"游戏永远是用来娱乐的，不能当饭吃，能当饭吃的也仅仅是些做游戏的。Racer在《孕育与成长》里说，"做杂志难，做游戏杂志更难"。武汉电脑城地下室卖D版的小贩也说生意难做，电脑城旁的连邦、赛乐氏里人也不多。游戏卖都卖得难，就别提做了，国内倒了多少家游戏公司？我不想举例。这年头，只要与游戏沾了边，都难过日子。玩家就不用说了，80%以上是在枪林弹雨下进行着地下游戏生活。快过年了，我的话是不是有些悲观了，我也是无奈啊！因为我们都还小嘛。我认为支持游戏的发展是应该的，但不要老是喊口号，中国足球喊了几十年冲出亚洲，出去了吗？没有，因为没有行动。想要支持游戏的发展，得让我们一代人成长起来之后，有了能力，再有钱出钱（办公司），有力出力（做软件）。让行动代替口号吧，这几年是黎明前的黑暗，待黑暗过去，黎明将会到来。

我感慨完了，心里舒服了许多。就在这时，叔叔闯进了我的房间，看到我桌上的《家》便开始说教起来，在我与他理论时，不小心弄破了181页，待他走后，我那个心痛哦，就甭提了，慢慢的把它粘好。小马哥，我不是第一次给你写信了。我是从98年开始买《家》的，每次想进村子坐坐，都进不去。如果这一次还不能在店里喝两口，我就……就扮假洋鬼子，夜里悄悄地进村，哼哼……哇，踩雷了……在我被炸上天之前，我还要说一句："各位玩友，新年好，我在这里给大家拜年了，祝大家在新的一年里，学得好，玩得好……

哇……升仙啦……

（湖北武汉　尹晓峰）

◆说的都是大实话。杂志从这一期起封面加入了"游戏有益身心，沉迷影响生活"的提示语，希望读者朋友们尤其是在校学生能在生活中合理分配游戏时间。在与家长老师进行交流时，多注意方式方法，并用实际行动来争取他们的理解和支持。期末考试迫在眉睫，祝考生们顺利"升仙"。

●每月都有一本很好的杂志《家用电脑与游戏》摆在我面前，我非常珍惜。等我看见一些人在读者点评中用同一种格式写的点评，感到读者点评的悲剧莫过于此。如果给我一次机会的话，我会对他们说：说出心里话吧！如果非要加上个限制的话，我希望，那点评不要超过20字。 （湖北广水　雷勇）

◆读者朋友们对游戏的点评不必局限于某种格式，也不必跟随某种潮流，有话则长，无话则短。有上网条件的读者不妨把你的点评发表在论坛里，大家即时沟通，不亦快哉！

●改版后《家》好象上了一个层次。别的不多说了，说说"知己空间"。假如一个骗子在上面登了信息，又有人傻乎乎地和他（她）联系，进而又上了当，损失了钱之类，是否《家》有连带责任呢？我特爱看中央电视台的"今日说法"，那里面什么案子都有啊！我看加点提示之类的好了。 （安徽马鞍山　王培）

◆谢谢王培的建议，本期已加入提示。另外，由于参加征友的女性读者数量空前，本月再度推出女生专版，小伙子们只好往后排排了，想来大家也不会有什么意见吧？

●她越来越棒了！拿到第12期，我简直不敢相信自己，那么多的游戏广告！我太喜欢了。我认为她会发展为国内最权威的游戏杂志，不过，要是能去掉"硬件兵工厂"、"PC工具箱"和"网络港口"就更好了，游戏就是游戏嘛！ （山东济南　穆飞宇）

●杂志改版后质量非常高，是市场上同类杂志中性价比最好的！彩页的广告太多，彩页价值大打折扣。希望明年价格不变，杂志全彩！ （北京　贾莎莎）

◆价格不变，杂志全彩？！老编听罢小马的汇报，从后门来到柜台，精准地喊出了莎莎的名字，不愧是英明神武的老编啊，这也知道……怎么酒客惊得四散奔逃？原来老编面色铁青，手舞双瓶，口中念念有词：杀……杀……

"玩家讲武堂"新年有礼

为回报广大热心读者，征询对栏目调整的意见，凡在读者问卷调查中提出对"玩家讲武堂"栏目意见与建议的读者，将有机会获得以下奖品：

① Matrox G450显卡
中科实业集团（控股）公司提供
Tel：800－810－0938
中科集团 CHINA SCIENCES GROUP

② GLADIAC GeFORCE2 MX显卡
艾尔莎国际科技提供
Tel：010－62574797
ELSA

③ ATI RADEON显卡
冶天科技股份有限公司提供
Tel：010－62524733
ATI RADEON

抽奖名额为5名，您可以在调查表中写出希望获得的奖品号码。

知己空间

给我一个空间，很多人走过，感觉到心灵的向倾……

参加征友的读者请写明自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件和 100 字左右的留言寄至 "100037 北京 813 信箱《知己空间》"。职业、绰号（昵称）、星座、爱好、特长等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

刘丽(16)
昵称：甜炮(Tiki)
星座：巨蟹
爱好：看漫画，玩电脑游戏
地址：北京市海淀区复兴路 19 号 127 号楼 3 门 6 号
邮编：100841
留言：相识是缘，相知有情；有缘一线可牵，有情千里不远。茫茫人海渺小的我，也有一份微弱的光和热，让渴望燃亮的世界在胸中激荡的是友情的旋涡。真心希望能与你相识。

郑玉婷(19)
星座：魔羯
地址：黑龙江佳木斯 11 中学高三(8)班
邮编：154002
E-mail：a82121@yeah.net
OICQ：20401468(H.O.T) 16294545(天堂地址不详) 37036345(韩风舞雪)
留言：我是一个外向的、多愁善感的女孩，喜欢韩国顶尖组合、上网冲浪、游泳、看 VCD 和言情小说。希望有同样爱好的朋友们来找我！）

昶琦(18)
星座：天秤
地址：广西贺州市桂东高中九九(一)班曾林秀转
邮编：542800
留言：年轻的心为将来的日子、为下一句对白叹一声喝彩。在这本该任性自如的季节里，我们不该沉默，不是吗？愿用我的真诚、开朗和纯情，分担你的痛苦，分享你的快乐。

王灵(16)
昵称：囡囡
星座：天蝎
地址：上海杨浦区四平路 999 号杨浦高级中学高一(6)班
邮编：200092
E-mail：a5241a@netease.com
留言：我是一寂寞女生，想广交天下朋友。视计算机为生命，爱游戏、聊天、一切与计算机有关的事物。想找个倾诉对象吗？快来信吧！

胡雪梅(16)
昵称：栽栽
星座：射手
地址：四川省机电工程学校带表一班
邮编：629000
留言：我喜欢玩电脑游戏和游戏机，希望能和全国各地的游戏迷们结为笔友。谁不希望朋友多呢？快来信吧，我会以诚相待。

徐莉(16)
昵称：Y2K
星座：双子
地址：黑龙江省农业经济学校电算 001 班 58#
邮编：157041
留言：千言万语拉近你我，愿你我相聚在玫瑰信中。一个远方寂寞能侃的 girl 希望与你投缘。请快快来信(来信附照更佳)。

凌禹(16)
昵称：小鱼儿
星座：双子
地址：上海市浦东南路 1544 号
邮编：200122
留言：本人是个开朗有点过头的女孩子！是林志颖的超级 fans。平时上网、玩游戏、交友、看漫画和听歌是我的五大乐趣。当前最需要解决的问题是急需真诚、快乐、牢固的友谊！有谁可以帮帮我吗？

纳文君(17)
昵称：君君
星座：天蝎
地址：宁夏银川宁大附中高二(4)班
邮编：750021
E-mail：junjun3666@sina.com
OICQ：23915998
留言：我的性格和爱好＝爱说爱笑＋外向＋开朗＋爱交朋友＋爱看书报。我们很像吗？那么来信吧！真诚等待你的佳音。

陈昱航(19)
星座：射手
爱好：上网，电玩，绘画，听音乐，登山等
地址：福建福州台江区龙庭巷 4 号 1 座 605
邮编：330000
留言：一个既喜欢画漫画，又喜欢打电玩的女生想结交一些笔友。如果你是位绘画高手，或是位骨灰级玩家，那么你就是我一直想结识的朋友。

李雨薇(16)
昵称：冰倩儿
星座：巨蟹
爱好：上网＋游戏，踢足球，唱歌，打保龄
地址：山西长治南街演武巷 7 号
邮编：046000
留言：友情不是茶，越冲越淡；友情是酒，越久越香醇。相识易，相知难，相守更难。有一个相识、相知、相守的朋友才是人生最打的欢愉。谁愿意与我——一个 16 岁的花季女孩架起友谊的桥梁？

张君琪(17)
地址：北京市朝阳区第十七中学高二(3)班
邮编：100022
E-mail：legend02bvc@fm365.com
OICQ：17631746
留言：我是一个很像男孩的女孩。我喜欢蓝色，因为它代表我的性格；也许这些性格促成了我好交友的习惯，每每对朋友的来信总感到莫名的兴奋。我更喜欢在网上和你诉说我的故事，和你相互了解。希望你能成为我真正的朋友。

汪苏苏(19)
地址：上海市中山北路 3488 号华夏学院(东部)2000 届计算机信息管理 2 班
邮编：200063
留言：我是一个喜欢电脑、上网和动漫画的女生，好象很普通，不过真的、真的不普通哩。我玩街机、打《生化危机》、看 EVA、读《失乐园》，有时候爱"寂寞"的感觉，一个人呆着看时光流过（唉……）。不要以为我很"闷"，唱歌时我很大声，欢笑时我也很大声。喜欢朋友的我想认识那个与我"志同道合"的你。

★请大家在交友过程中保持应有的自我保护意识，尽量避免交易、借赠等经济往来，妥善处理自己及他人的个人隐私，防止极个别不法分子利用人们的善良和真诚进行欺诈活动。

2000 年第 11 期读者问卷调查统计结果

读者最喜欢的文章：

1. 文渊阁：人类的战争(34%)　作者：DHEW
2. 玩家沙龙：游戏与舆论的影响(22%)　作者：瞿炎长
3. 特别企划：新网络游戏时代(11%)　作者：东东

读者最不喜欢的文章：

1. 文渊阁：(24%)　编辑：石子
2. 玩家沙龙：游戏与舆论的影响(13%)　编辑：AWEI
3. PC 工具箱：Dreamcast 自启动光盘(8.5%)　编辑：Chance

2000 年第 11 期幸运读者名单

北　京	冯　烁	江苏南京	高　亮
福建南平	卢　钰	山东泰安	孙　强
河北涿县	贾中年	江苏溧阳	郭方天
江苏扬州	何　然	山东济南	郑　玮
北　京	刘　强	山东新泰	陈　楠
吉林吉林	李秉智	广东汕头	尚泽滨
天　津	吉宝刚	浙江温岭	林文一
上　海	陈　斌	新疆乌市	张　弓
天　津	牛　峰	内蒙呼市	张　玮
江苏无锡	高　峰	北　京	吴　昊
河南安阳	李　帅	辽宁兴城	宋　楠
青海大通	赵星煜	四川自贡	杨　诚
福建漳州	黄连嘉		

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为 25 名。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与。

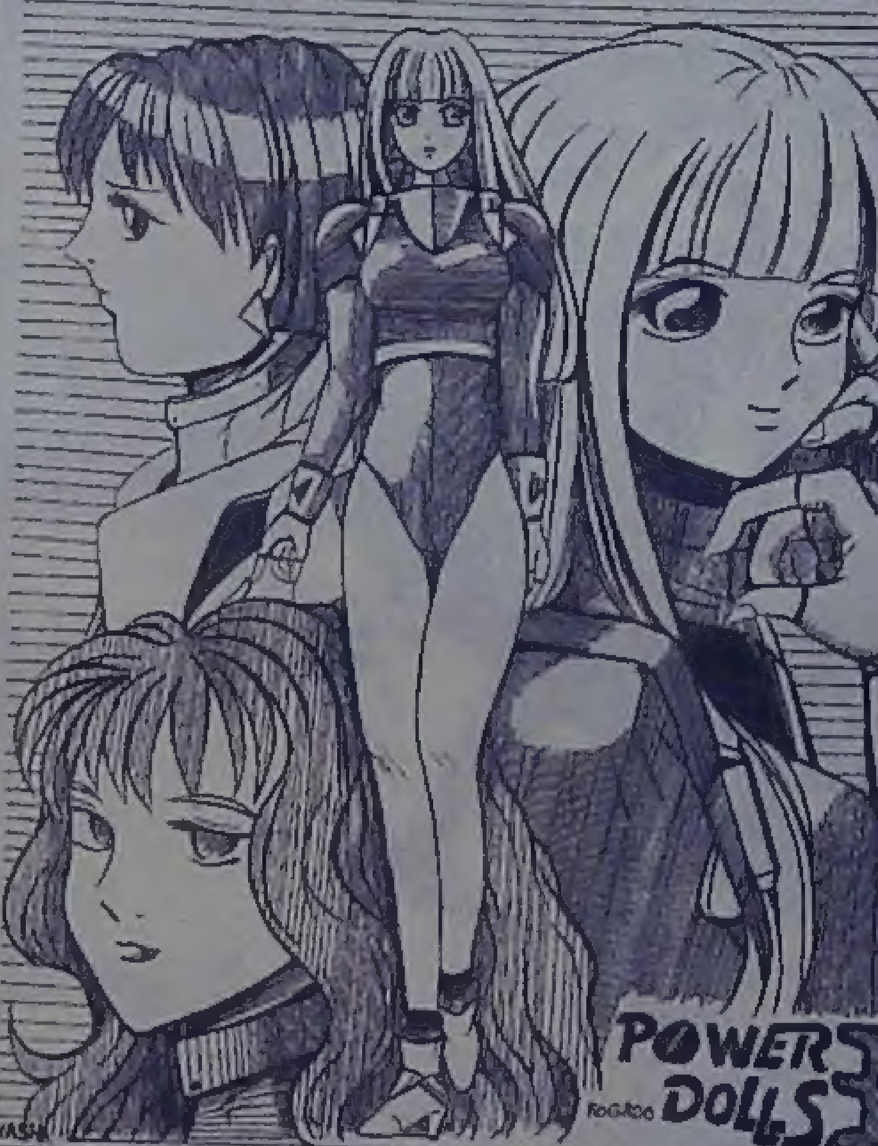
2000 年第 11 期《恶尼奥运上手指南补遗校正》的作者吴昊，请将你的通讯地址告知编辑部。

哈哈！大家有没有仔细看过本期杂志的彩页呢？没有的话，就快去看看吧！！^（真聪明，没看就知道是镜花园出彩版了……奖！）

不过，各位在观赏的同时也要注意爱护花草，不准乱摘乱踩哦，这可是石子辛辛苦苦才建好的，踩坏了可就……（在与彩版广告挣抢这一亩三分地的过程中，石子身中数拳，事后还自掏腰包请那位高抬贵手的广告部某君吃了 N 顿饭……惨惨惨！　~>o<~）

需要说明的是，从今年起，镜花园彩版将逐渐转入正轨，采取不定期刊登的方式（几率与石子身上的拳印成正比），还请大家多多捧场，为花园添花加件！^0^ 园内所有花草都有参加"最佳作品评选"的资格，奖励是"赏金"加倍，所以大家在填调查问卷时不要忘了投彩稿一票哦。

11 月最佳作品　广东刘萍的《FF7——尤菲》
12 月最佳作品　河南马凯的《梦幻模拟战Ⅲ》



《特勤机甲队Ⅲ》广西　蒙斌

欢迎投稿镜花园，本园画稿以热门游戏为主，原创、临摹均可，单幅、四格皆收，作品规格以 16 开（杂志大小）为准，铅笔（黑白）画稿免进　凡刊登在本刊的画作均有稿费，黑白稿最低 30 元，彩色画稿最低 50 元　获得读者评选的"最佳作品奖"者，稿费加倍！
投稿途径：信件或 E-mail 均可，但请务必注明"《镜花园》栏目收"
本园地址：北京 813 信箱(100037)或 reader@fegm.com.cn



《守护者之剑Ⅱ——封神之刻》河南　单振波

《苍月的第一课》江西　苏霄



镜花园



《灵魂之争》 湖北 陈超俊



《绯雨闲丸》 湖南 范成

《达赖尔的新春》 福建 陈钡



